

# W IV Fórum STHEM Brasil

Inovação na educação e  
aprendizagem ativa na prática.

22 e 23 de março | Universidade São Judas Tadeu



Realização:



Apoio:



**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA**

**ANAIS DO IV FÓRUM 2018 STHM BRASIL  
INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO E APRENDIZAGEM  
ATIVA NA PRÁTICA**

**2018**

**FOA**

## EXPEDIENTE

### **FOA**

#### **Presidente**

Dauro Peixoto Aragão

#### **Vice-Presidente**

Eduardo Guimarães Prado

#### **Diretor Administrativo - Financeiro**

Iram Natividade Pinto

#### **Diretor de Relações Institucionais**

José Tarcísio Cavaliere

#### **Superintendente Executivo**

Jairo Conde Jogaib

#### **Superintendência Geral**

José Ivo de Souza

### **UniFOA**

#### **Reitora**

Claudia Yamada Utagawa

#### **Pró-reitor Acadêmico**

Carlos José Pacheco

#### **Pró-reitor de Pesquisa e Pós-graduação**

Alden dos Santos Neves

#### **Pró-reitor de Extensão**

Otávio Barreiros Mithidieri

### **EDITORA FOA**

#### **Editor Chefe**

Laert dos Santos Andrade

### **Comitê científico do IV Fórum STHEM Brasil**

Octavio Mattasoglio Neto  
Instituto Mauá de Tecnologia – IMT - Coordenador

Angelo Eduardo Battistini Marques  
Universidade São Judas Tadeu - USJT

Claudia Yamada Utagawa  
Centro Universitário de Volta Redonda - UNIFOA

Hector Alexandre Chaves Gil  
Instituto Mauá de Tecnologia - IMT

Thiago Clé de Oliveira  
Universidade Federal de Itajubá - UNIFEI

### **FICHA CATALOGRÁFICA**

Bibliotecária: Alice Tacão Wagner - CRB 7/RJ 4316

F692f Fórum 2018 Sthem Brasil.

Anais do IV Fórum Sthem Brasil: Inovação na educação e aprendizagem ativa na prática. [recurso eletrônico] / Universidade São Judas Tadeu (organizador). São Paulo, 22 e 23 de março. Sthem Brasil/FOA, 2018.

185 p. il.

ISBN: 978-85-5964-092-2

1. Educação. 2. Inovação acadêmica. 3. Aprendizagem ativa. I. Fundação Oswaldo Aranha. II. Centro Universitário de Volta Redonda. III. Universidade São Judas Tadeu. IV. Título.

CDD – 370

## SUMÁRIO

<b>IMPLEMENTAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM (PEER INSTRUCTION, PROJECT BASED LEARNING, PROBLEM BASED LEARNING, TEAM BASED LEARNING, DESIGN THINKING, ENSINO HÍBRIDO, SALA DE AULA INVERTIDA, ...)</b> .....	<b>12</b>
Implantação de Atividades de Exploração Científica nos Laboratórios de Engenharia	13
A Gestão do Conhecimento como Importante Ferramenta à Disseminação das Metodologias Ativas: Uso do Storytelling em uma IES.....	14
Uso de Sala de Aula Invertida e Interdisciplinaridade como Estratégia Metodológica de ensino para a disciplina de Saneamento Ambiental.....	15
O uso de jogos em atividade presencial de disciplina ofertada no modelo a distância	16
A Gamificação e Paper como metodologias de auxílio ao aprendizado no curso de Engenharia Civil .....	17
A Inversão da Sala de Aula Invertida na disciplina de Administração de Materiais ...	18
A Obra de Tom Jobim pela Luz do Olhar da Propaganda .....	19
Pesquisa: uma Estratégia Ativa na Interação entre Ensino Médio e Superior .....	20
A reestruturação curricular dos cursos de graduação do UNIPTAN com a implementação de PjBL .....	21
A sala de aula invertida no processo ensino aprendizagem nas IES .....	22
A Utilização de Peer Instruction na Construção do Conhecimento sobre Metodologias Ágeis de Desenvolvimento de Softwares.....	23
Aplicação da Metodologia da Problematização pelo arco de Maguerez nos cursos de graduação do Unileste .....	24
Aprendizagem Ativa para o Desenvolvimento do Pensamento Crítico a Alunos de Engenharia Química.....	25
Aprendizagem Baseada em Projetos Aplicada à Disciplina Tecnologia Assistiva no Curso de Fisioterapia .....	26
O uso do ensino híbrido como forma de engajamento e interação dos alunos da disciplina de Sociologia.....	27
Canvas: Integração entre a Teoria e a Prática no Curso de Enfermagem .....	28
Casoteca: Aprendizagem Ativa no Curso de Graduação em Direito .....	29
Challenge Based Learning (CBL) no Curso de Odontologia da UNIVATES .....	30

Módulos online STHM/LASPAU e a implantação de projetos integradores na estrutura curricular da graduação do UNIPTAN .....	31
Desenvolvendo o pensamento crítico através de metodologias orientadas para problemas .....	32
Desenvolvimento de Propostas de Start-Ups Tecnológicas na Disciplina “Gestão de Projetos”, Aplicando a Metodologia Project-Based Learning .....	33
Educação empreendedora interníveis: uma experiência de interação .....	34
Encontros Pedagógicos com o Uso de Estratégias Ativas: a Atuação do Docente na Sua Formação Continuada .....	35
Ensino por meio de atividades ativas: um estudo de caso aplicado a disciplina de Empreendedorismo (Novas Tecnologias) .....	36
Estratégias Ativas no Curso Superior de Tecnologia em Logística - Problem Based Learning (PBL) .....	37
Estudo dos estilos de aprendizagem: uma ferramenta de apoio para aplicação de metodologias ativas no Curso de Farmácia .....	38
Filmes: uma ferramenta de ensino que transcende o óbvio.....	39
Filmes, uma ferramenta para o ensino em amplo aspecto .....	40
Gallery Walking adaptado para aprendizagem de práticas de campo em Saúde.....	41
Gamificação no ensino médico.....	42
Implementação de Estratégias Ativas em Curso Interdisciplinar: Desdobramentos do Marketing Digital.....	43
Implementação de Métodos de Aprendizagem Ativos: uma Experiência em Publicidade e Propaganda.....	44
Interculturalidade em Project Based Learning .....	45
Interdisciplinaridade acadêmica do Curso Superior em Tecnologia em Gestão de Recursos Humanos: um serviço à comunidade.....	46
Jogos Sérios no Ensino de Programação .....	47
O Game da Comunicação: Project Based Learning gamificado para o aprendizado das comunicações de marketing. ....	48
Metodologias Ativas: Aplicação do Ensino por Meio de Projeto (project) em uma Atividade de Extensão Acadêmica .....	49
Metodologias Ativas e inclusão: a diversidade funcional como o nó da questão .....	50

Metodologias ativas na educação empreendedora: um caso na disciplina de Inovação e Empreendedorismo Social.....	51
Metodologias Ativas nas práticas docentes do Unileste.....	52
Metodologias de Ensino Inovadoras e Competências Profissionais: relato de case no MBA em Gestão Estratégica de Pessoas .....	53
Mix de metodologias ativas no desenvolvimento de habilidades de relacionamento interpessoal em estudantes de medicina .....	54
Modelagem e Simulação de Processos Produtivos em uma Indústria de Presidente Prudente como Case de Sucesso das Relações Academia Organizações .....	55
Muito além de um Advergame: aprendizagem baseada em projetos para uma experiência entre os cursos de Marketing e Jogos Digitais .....	56
O Cotidiano e o Desenho da Cidade no Ensino de Urbanismo: Relato de uma Experiência Didático-Pedagógica.....	57
O Mapa Conceitual como Desenvolvimento de uma Aprendizagem Significativa no Ensino Médico .....	58
O uso das metodologias ativas para a promoção do sucesso no ENADE .....	59
O Uso de PBL (Problem Based Learning ) na Construção do Pensamento de Gestão Organizacional Junto aos Alunos da Disciplina de Empreendedorismo.....	60
Crise de convulsão: aprendizado por inversão para não fazer confusão .....	61
Pedagogia de Projetos: Aprendizagem por meio da prática .....	62
Problem Based learning (PBL) no Curso de Odontologia da UNIVATES .....	63
Processo de Ensino/Aprendizagem Baseado na Metodologia Sala de Aula Invertida Associada à Metodologia Team Based Learning - TBL .....	64
Projeto interdisciplinar no ensino superior: uma experiência entre o curso de Psicologia e Publicidade e Propaganda.....	65
Projetos Interdisciplinares em Cursos de Engenharia.....	66
Puzzle como Ferramenta para o Desenvolvimento da Interpretação e Redação de Texto Científico.....	67
Resolução de Problemas Durante o Desenvolvimento de Projetos de Longa Duração	68
Aprendizagem Baseada em Projetos: Construção de uma célula sustentável .....	69
Projeto Integrador - Produção de produtos de limpeza e cosméticos .....	70
Criação de Jogos como Estratégia Educacional Ativa no Curso de Direito .....	71

Aplicabilidade das Ligas Acadêmicas como Instrumento Ativo na Formação Crítica do Estudante de Direito.....	72
Atividade Laboratorial com Extensão Comunitária Utilizando a Sala de Aula Invertida como Elemento Norteador do Conhecimento no Curso de Ciências Contábeis .....	73
Experiência de aprendizagem dos alunos com método Flipped Classroom: Um relato de experiência. ....	74
A percepção dos alunos de Medicina com relação ao uso do método do caso na disciplina de Genética .....	75
Experiência de Aprendizagem dos Alunos com Método TBL: Um relato de experiência. ....	76
Sala de Aula Invertida como Ferramenta Catalisadora no Ensino de Língua Portuguesa .....	77
Prática Pedagógica e Empoderamento na Formação Inicial do Médico-Professor: Um olhar pelo viés das metodologias ativas .....	78
Ludicidade como Ferramenta Catalisadora nas Aulas de Leitura.....	79
Formação Continuada de Professores de Ensino Superior do UNITPAC Araguaína – Tocantins .....	80
Momento “E” .....	82
Rotação por Estações de Aprendizagem: o conhecimento sobre múltiplos olhares..	84
Sala de Aula Invertida: Discussão jurídica e sociológica sobre os “limites” da arte no caso “La Bête”, do MAM em São Paulo .....	85
PBL – Moko um projeto voltado a sustentabilidade.....	86
Uso Do Aplicativo Plickers Na Metodologia TBL (Aprendizagem Baseada Em Equipes).....	87
Utilização de metodologias ativas no processo ensino-aprendizagem.....	88
Seminários e Flipped Classroom como Metodologias de Ensino e Aprendizagem: um relato de experiência.....	89
Speed FAE: um exemplo de estratégias integradoras no desenvolvimento colaborativo de projetos .....	90
Aprendizagem Baseada em Equipes como Método de Avaliação na Perspectiva dos Estudantes .....	91
Utilizando a Metodologia PBL no Desenvolvimento de um Aplicativo para a Busca de Postos de Combustível .....	92

Vencendo os desafios do ensino de física nos cursos de engenharias por meio de pequenos projetos .....	93
WhatsApp Como Estratégia Inovadora no Processo Ensino-Aprendizagem .....	94
Aplicando a metodologia TBL (Team Based Learning) com devolutiva de respostas em tempo real: ganhando performance educacional na área de saúde.....	95
Letramento em Programação: Usando a Tecnologia para Desenvolver o Cidadão do Século XXI .....	96
Visita Estética Guiada .....	98
Adoção de Estratégias de Ensino-aprendizagem para Desenvolvimento das Competências Humanísticas no Curso de Medicina Veterinária .....	99
Metodologia de Aprendizado de Pneumologia no Centro Universitário de Belo Horizonte : a visão dos discentes .....	101
A Aprendizagem e Seus Desafios .....	102
Aprendizagem Baseada em Projetos para desenvolver a interdisciplinaridade no desenvolvimento de produtos alimentícios .....	103
Processos de ensino e aprendizagem com estratégias ativas.....	104
Something-based Learnig: qual é o mais adequado para a minha realidade? .....	105
Anima Nest: Um programa para educação empreendedora na prática .....	106
I Jogo Noturno UniBH – Gamificação para consolidação de aprendizagens .....	107
A Aplicação de Projetos Integradores como uma Metodologia para o Desenvolvimento de Competências: Um Estudo de Caso Interdisciplinar na Engenharia de Produção .....	108
Ensaio Metodológico de Ensino, Aprendizagem e Prática na Estruturação de Projeto de Mineração .....	109
Project Based Learning como ferramenta para desenvolver habilidades comportamentais em alunos do curso de administração: o caso da consultoria “Atividade Integrada” .....	110
Em dia com as redes sociais: a construção de um blog filosófico .....	111
A Utilização de Moldes Didáticos como proposta de Metodologia Ativa no Ensino de Embriologia.....	112
A Aplicação do Project Based Learning em cursos de engenharia: Um Estudo de Caso na Engenharia de Produção.....	113



A Utilização Das Metodologias Ativas e a Percepção dos Alunos Quanto a Sua Validade e Relevância. ....	114
Aplicação da Metodologia da Problematização pelo arco de Magueres nos cursos de graduação do Unileste .....	115
Aprendizado mediante problemas no Curso de Direito .....	116
Avaliação Interdisciplinar em Projetos Interdisciplinares: uma proposta de estratégia ativa na avaliação de aprendizagem nos cursos de graduação da Universidade Tuiuti do Paraná .....	117
Cracolândia e drogadição: considerações sobre a aplicação do project based learning nos segundos termos dos cursos de direito e serviço social da Toledo Prudente .....	118
Educação empreendedora interníveis: uma experiência de interação .....	119
“Lâmpada Mágica” na Educação: uma vivência simbólica interdisciplinar .....	120
Gameficação e Metodologia Intercursos - Desenvolvimento de jogos de tabuleiro (Board Games) acadêmicos embasados na aplicabilidade dos conceitos de controle de qualidade. ....	121
Pedagogia Ativa para Explorar as Regiões Brasileiras com Estudantes do Curso de Pedagogia.....	122
Percurso ativo do Projeto Gentilezas .....	123
<b>AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM COM ESTRATÉGIAS ATIVAS – CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS E COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS. ....</b>	<b>124</b>
Avaliação Baseada em Times: adaptações e possibilidades .....	125
Estratégia de Avaliação Institucional do Projeto Integrador numa Perspectiva Multifacetada .....	126
O Estudo de Casos como Metodologia para o Ensino-aprendizagem no Ensino Superior .....	127
Avaliação da Eficiência da Utilização de Metodologia Ativa no Ensino Superior de um Centro Universitário Privado do Rio de Janeiro .....	128
Portfólio como Indutor de Reflexão e Ressignificância do Processo de Aprendizagem	129
Reflexão e Re(significância): da indiferença à aprendizagem .....	130
Uma Atividade de Gamificação Baseada em Jogos de Tabuleiro e Aplicada à Disciplina de Programação Orientada a Objetos .....	131
UNDB 3.0: Racismo à Brasileira.....	132

Uso das Metodologias Ativas como Perspectiva de Resultados no Programa Lacuna Zero.....133

**FORMAÇÃO DE PROFESSORES EM ESTRATÉGIAS ATIVAS – FORMAÇÃO CONTINUADA E FORMAÇÃO EM CURSOS (GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO)..... 134**

Metodologias Ativas para Cursos Corporativos .....135

A Integração Docente e Discente na Busca pela Inovação .....136

A Criatividade Como um Desafio para o Docente do Ensino Superior .....137

Especialização Metodologias Ativas e Intermeios no Ensino Superior.....138

Fórum Unifal de Práticas Pedagógicas Inovadoras.....139

O Uso de Metodologias Ativas para o Desenvolvimento de Soft Skills na Perspectiva da Formação Docente.....140

Professor Maker: capacitação docente para uma nova realidade. ....141

Cursos On-line em Metodologia Ativa: uma proposta de capacitação de professores142

Vivência da Espiral Construtivista no Curso de Processos Educacionais em Saúde143

Desafios do Ensino e Aprendizagem no Âmbito do Estágio Docência em um PPG diante dos Novos Desafios Colocados pela Educação no Século XXI.....144

Sala de aula invertida educação e saúde - grupos operativos: metodologia de Pichon Rivière .....146

A Importância da Empatia como Metodologia na Sala de Aula Invertida .....147

Como viabilizar a formação de professores em Estratégias Ativas: o diálogo de Língua Portuguesa e Ciências.....148

Projeto pedagógico de curso: formação e construção de competências .....149

Tecnologias Interativas para Aprendizagem Ativa: Problem Based Learning (PBL)150

**GESTÃO ESCOLAR VOLTADA PARA O USO DE ESTRATÉGIAS ATIVAS. .... 151**

Método para Implantação de Currículo Integrado e por Competência em IES que Queiram Trabalham Aprendizagem Significativa.....152

Avaliação para alunos PcD's .....153

Planejamento e Gestão de Sala de Aula .....154

I Fórum de Inovação Acadêmica da IMED.....155

Interdisciplinaridade na Gestão Educacional: Utopia ou possibilidade?.....156

Estratégias Baseadas em Metodologias Ativas no Ensino-Aprendizagem para a Escrita Científica e Busca Qualificada em Base de Dados: Relato de experiência e análise dos resultados .....157

**EXPERIÊNCIAS DE INTERAÇÃO ENTRE ENSINO SUPERIOR E O ENSINO MÉDIO MEDIADAS POR ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA A APRENDIZAGEM.. 158**

A Integração da Universidade com o Ensino Médio Através de uma Experiência Usando a Pjbl .....159

Biomás e Ciência: uma contribuição ao Ensino Médio Inovador .....161

Educação Empreendedora interníveis: uma experiência de interação.....162

Estações de Aprendizado no Ensino de Anatomia Humana para Alunos do Ensino Fundamental e Médio.....163

**INICIAÇÃO CIENTÍFICA E PESQUISA EM ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA A APRENDIZAGEM. .... 164**

Ensino Híbrido Aplicado à Extensão Universitária: uma estratégia no projeto NAF-Núcleo de Apoio Contábil Fiscal.....165

Iniciação Científica e Pesquisa como Estratégias Ativas para a Aprendizagem no Curso de Farmácia.....166

Metodologia ativa e inclusão: desenvolvimento de ferramentas e estratégias pedagógicas voltadas ao ensino de alunos surdos .....167

O Impacto da Criação de um Programa de Pós-Graduação na Adoção de Metodologias Ativas por Docentes da Faculdade Don Domênico .....168

Comunicando os direitos dos usuários de fisioterapia do sistema único de saúde: uma iniciação científica interdisciplinar .....169

Projeto Amolando Facas: Ensino de Informática Médica por Meio de Metodologias Ativas de Aprendizagem .....170

**POSTER ..... 171**

A Aplicação do Project Based Learning em cursos de engenharia: Um Estudo de Caso na Engenharia de Produção.....172

A implantação da Cultura Maker no ensino da Pedagogia no Centro Universitário ENIAC .....173

Construindo um Estado.....174

Engenharíadas: Olimpíadas da Engenharia .....	175
Direito Penal e Gamificação .....	176
#TeuFuturo: Projeto de Formação e Captação de Alunos .....	177
World Café no Direito de Família.....	179
Aprendizagem Baseada em Projetos: Construção de uma célula sustentável .....	180
A Utilização de Metodologia Ativa no Ensino da Disciplina de Epidemiologia no Curso de Enfermagem .....	181
Uma Revolução das Disciplinas SThEM no Colégio ENIAC.....	182
Avaliação da Metodologia de Design Thinking na Elaboração das Aulas de Laboratório da Disciplina EAL304 – Química e Bioquímica de Alimentos.....	183
Aplicações de Aprendizagem Ativa usando Flipped Classroom e Blended Learning	184
PAE – HAB-IMT .....	185

**Implementação de experiências de  
Estratégias Ativas para aprendizagem  
(Peer Instruction, Project Based Learning,  
Problem Based Learning, Team Based  
Learning, Design Thinking, Ensino Híbrido,  
Sala de aula invertida, ...)**

## Implantação de Atividades de Exploração Científica nos Laboratórios de Engenharia

**MARQUES, A. E. B.<sup>1</sup>; GARCIA, C. P.<sup>1</sup>**

1 – Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, SP.  
[prof.battistini@usjt.br](mailto:prof.battistini@usjt.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Em geral, as atividades de laboratórios nos cursos de Engenharia são baseadas em atividades dirigidas, induzindo a resultados pré estabelecidos. As atividades consistem muito mais em ensaios para comprovar teorias, pouco valorizando a experimentação científica. Aprendizagem Baseada em Exploração Científica em Laboratórios é uma metodologia que tem como proposta modificar esse quadro, buscando favorecer e estimular no estudante o espírito de investigação e a elaboração de conceitos. Nessa abordagem, as disciplinas de laboratório são construídas e estruturadas a partir dos fundamentos e competências a serem abordados no semestre. As aulas se desenvolvem de forma a apoiar elaboração de um grande projeto realizado durante o semestre. **OBJETIVO:** O objetivo dessa metodologia é propiciar ao aluno o desenvolvimento de conceitos fundamentais e do pensamento científico, que envolve observação, hipóteses, testes e modelagem, desenvolvendo a autonomia e a responsabilidade. **METODOLOGIA:** A aula se inicia com um desafio que parte de uma questão que envolve observação de um fenômeno que deve ser compreendido e modelado cientificamente. O aluno deve, anteriormente ao momento presencial, ler o problema proposto e pensar questões que envolvem o fenômeno, estabelecer hipóteses e estruturar as informações e medidas necessárias para explicar e modelar o fenômeno e propor caminhos e métodos de forma a dar uma solução aos problemas. Em seguida, ao invés do tradicional roteiro, o aluno, juntamente com seu grupo, discute, constrói e realiza o seu experimento, de acordo com o procedimento estabelecido pelo grupo. Ao final da aula presencial, é reservado um momento para que cada grupo de alunos apresente seu trabalho e seus resultados. Após o momento presencial, os alunos individualmente, respondem a questões mais elaboradas, juntamente com a conclusão de cada aula. **RESULTADOS:** Esta proposta vem sendo elaborada desde o segundo semestre de 2017 e está em fase de implantação aos alunos de primeiro e segundo semestres dos cursos de Engenharia. Através dos testes conceituais realizados a cada aula e do desempenho dos estudantes nas disciplinas teóricas, teremos, ao final do semestre, uma medida mais concreta da efetividade do método. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Ainda em fase de implantação, algumas experiências anteriores já foram conduzidas em situações isoladas, em disciplinas práticas, sempre com bons resultados. Na atual fase de implantação, com alunos iniciantes, algumas orientações são necessárias para que os alunos atinjam os objetivos propostos, de forma que o professor possa intervir e guiar o processo de observação.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Ensino de laboratório. Exploração científica.



## A Gestão do Conhecimento como Importante Ferramenta à Disseminação das Metodologias Ativas: Uso do Storytelling em uma IES

LIMA, S.E.M. L.<sup>1</sup>

1 – UniPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João Del Rei, MG.  
[lucianalima@iptan.edu.br](mailto:lucianalima@iptan.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Há a preocupação permanente das instituições educacionais na produção do conhecimento por meio de modalidades de ensino que utilizem estratégias efetivas e que o tornem mais dinâmico e próximo a realidade, apoiado por diversas formas de interações de mesmo nível entre professores e alunos. Ainda, a busca por recursos tecnológicos e de informação que possibilitem maior interação, acesso e compartilhamento de conhecimento entre os atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, podemos citar a importância da conversão do conhecimento como meio de compartilhar e disseminar informações e as práticas relacionadas às Metodologias ativas no meio acadêmico. Assim, nesse trabalho, como meio de embasamento e análise, adotamos o modelo de Nonaka e Takeuchi que pressupõe que o conhecimento é criado por meio da interação entre o conhecimento tácito e o conhecimento explícito, conhecido (Nonaka; Takeuchi, 1997) para analisar as estratégias de ensino dos professores dentro das Metodologias Ativas. **OBJETIVO:** Pretendeu-se assim, dentro do modelo citado, através do uso de Storytelling prospectar e coletar as práticas e estratégias relevantes dentro do uso das metodologias ativas na IES analisada. Ainda, pretendeu-se selecionar (filtrar), organizar, tratar, armazenar e, por último, compartilhar, disseminar, transferir e gerar novas estratégias e necessidades. **METODOLOGIA:** Gestão do conhecimento para analisar as informações do Storytelling, tanto analisar as ferramentas, como criar um compartilhamento de experiências/relatos dos professores sobre o que deu certo e o que foram “lições aprendidas” (para não ocorrer novamente). Dessa maneira, criar um banco de dados (práticas realizadas) com o relato das experiências que deram certo e outras que não deram; Para promover a capacidade absorviva, acelerar o processo de absorção de conhecimento através desse banco de dados, bem como de comunicação efetiva e treinamento dessas ferramentas. **RESULTADOS:** O modelo pode ser aplicado em qualquer organização e pode auxiliar no gerenciamento e uso dos recursos de informação. Nota-se a importância dos relatos dos docentes quanto às dificuldades encontradas na aplicação das metodologias quanto à receptividade dos alunos, sendo necessário um trabalho de sensibilização. Em relação aos docentes, ao fazer parte do estudo e mostrar a dinâmica dos processos utilizados, além de compartilhá-los, ocorreu uma condição para absorverem mais conhecimento e melhorarem seu desempenho (lições aprendidas) **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A Gestão do conhecimento pode auxiliar a identificar as melhores práticas e formas no uso das metodologias ativas, assim como identificar o que precisa ser modificado. Dentro dessa perspectiva, é eminente a busca por novos métodos educacionais que acompanhem as transformações ocorridas na sociedade, por meio das mudanças tecnológicas que aceleraram os processos, principalmente os de comunicação e de obtenção de conhecimento em todas as empresas.

**Palavras-chave:** Gestão do conhecimento. Metodologias ativas. Storytelling.

## Uso de Sala de Aula Invertida e Interdisciplinaridade como Estratégia Metodológica de ensino para a disciplina de Saneamento Ambiental

ACOSTA, S. P.

UDF – Centro Universitário do Distrito Federal, Brasília - DF.

[sandro.pedrotti@udf.edu.br](mailto:sandro.pedrotti@udf.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** o método de uso de “sala de aula invertida” como proposta educacional inovadora, tem se tornado cada vez mais popular nas instituições de ensino e fazem com que o professor desenvolva um maior número de atividades e experiências práticas, reduzindo suas aulas expositivas, fazendo com que a lógica de organização da sala de aula seja completamente invertida, sendo aluno protagonista no processo de aprendizagem. O docente é livre na escolha de diferentes recursos para o desenvolvimento do seu trabalho com os alunos, os quais terão um primeiro contato com o material de estudo através do meio online, como vídeo aulas, slides, aplicativos, entre outros, e ao chegar em sala de aula já estarão cientes do assunto a ser desenvolvido, possibilitando a elaboração de ações práticas e teóricas junto ao professor. **OBJETIVO:** Os objetivos da análise estratégica denominada de “sala de aula invertida” na disciplina de Saneamento Ambiental são de promover um maior engajamento nas questões relativas ao uso dos recursos naturais, promover uma maior capacidade de interpretação de problemas relacionados com a realidade e desenvolver ferramentas de solução englobando disciplinas como Hidrologia, Topografia, Geotecnia entre outras. A proposta engloba ainda o envolvimento dos estudantes em identificar questões sociais prioritárias para o desenvolvimento regional e global na área de Saneamento para engenheiros civis. **METODOLOGIA:** A metodologia adotada será de desenvolvimento de projetos para análise de impacto ambiental na qualidade da água, preservação de nascentes em propriedade rural e recuperação de áreas degradadas. A propriedade está localizada na região administrativa de São Sebastião – DF. Os procedimentos serão realizados nas seguintes etapas: divisão das equipes para a realização do projeto, visitas técnicas ao local de estudo para levantamento das características sócio-econômicas da região, caracterização física da bacia hidrográfica, identificação das características do solo e vegetação e ainda, coleta de amostras de água para análise laboratorial de parâmetros de qualidade de água vigentes em legislação como cor, turbidez, pH e sólidos dissolvidos. **RESULTADOS ESPERADOS:** Espera-se que a metodologia de “sala de aula invertida” seja vista por parte dos alunos como um importante e inovador instrumento de aprendizagem, proporcionando maior interesse pela área de estudo, estímulo pelo trabalho em equipe e aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em sala de aula, e ainda, a possibilidade do compartilhamento das idéias e soluções propostas pelas equipes com os demais estudantes no curso de Engenharia Civil. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A sala de aula invertida em modelo de ensino ativo, proporciona aos estudantes uma maior fixação dos conteúdos propostos, uma maior cooperação entre si, possibilitando a construção do conhecimento baseado em relações teóricas e práticas.

**Palavras-Chave:** Sala de Aula Invertida. Interdisciplinaridade. Metodologia ativa. Inovação.



## O uso de jogos em atividade presencial de disciplina ofertada no modelo a distância

**SPERANDIO, N. E<sup>1</sup>; ANDRADE, L. N**<sup>1</sup>

*1 – Uniptan, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-rei, MG.  
[nataliasperandio@iptan.edu.br](mailto:nataliasperandio@iptan.edu.br); [livia.andrade@uniptan.edu.br](mailto:livia.andrade@uniptan.edu.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Nosso relato concentra-se na experiência vivenciada pelas presentes autoras enquanto tutoras presenciais das disciplinas Língua Portuguesa e Metodologia Científica ofertadas pelo Uniptan – Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves. Ao receberem a notícia de que seriam responsáveis pelas disciplinas mencionadas, as tutoras depararam-se com alguns questionamentos: como chamar a atenção, despertar o interesse de alunos que estariam matriculados em uma disciplina a distância, mas que teriam como uma de suas atividades avaliativas comparecer uma vez ao mês à instituição? Como prender a atenção desses alunos? De que forma envolver efetivamente esses alunos nas atividades propostas? Diante de tamanhos questionamentos, as presentes professoras optaram por desenvolver atividades que colocassem os discentes enquanto protagonistas. Atividades que proporcionassem, de forma ativa, a participação de todos os alunos envolvidos. **OBJETIVO:** Diante do exposto, o presente trabalho tem como objetivo propor uma breve explanação sobre a utilização de jogos na aplicação de atividade presencial em um curso de nível superior ofertado a distância. **METODOLOGIA:** Mas de que forma esse jogo foi desenvolvido? Primeiramente, escolheu-se o conteúdo. O conteúdo eleito para essa atividade foi as normas da ABNT, especificamente, as normas de referências bibliográficas. Eleito o conteúdo, iniciou-se o jogo. Para esse momento, explicou-se aos discentes suas regras. Regras que consistiam em: era passado aos grupos um Kit com um conjunto de referências. Cada kit continha referências de livros, artigos, capítulo de livro e dissertação de mestrado. Cada referência estava separada em um saquinho de forma individualizada. Como peças de quebra-cabeça, essas referências foram recortadas, separando, por exemplo, no saquinho destinado à referência de livro, o nome do livro, o nome do autor, os sinais de pontuação, ano, editora e cidade. Com os Kits em mãos, os alunos teriam que montar cada referência em uma folha A4, colando para isso as peças na ordem estabelecida pela ABNT. O grupo que primeiro finalizasse a montagem deveria sinalizar o cumprimento da tarefa. Nesse momento, entrava em cena o equipamento, já que essa sinalização era feita com o bater das mãos em um botão, fazendo soar um barulho. **RESULTADOS:** maior interação entre os alunos, participação, trabalho em conjunto e demonstração de que o conteúdo abordado foi fixado de forma efetiva. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O que verificamos nessa atividade foi um envolvimento, uma interação maior entre os alunos, já que todos tinham o anseio de sair vitoriosos. Logo, quando comparada a outras atividades desenvolvidas de forma tradicional, observamos que houve maior aproveitamento, maior atenção ao desenvolvimento das atividades e interação entre os alunos.

**Palavras-chave:** Jogo. Atividade presencial. Ensino a distância.

## A Gamificação e Paper como metodologias de auxílio ao aprendizado no curso de Engenharia Civil

**FERREIRA, T. C.<sup>1</sup>, CARVALHO, F. S.**

1 – UNDB, Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.  
[thiago.ferreira1@undb.edu.br](mailto:thiago.ferreira1@undb.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Mudanças constantes estão acontecendo nas metodologias de ensino aplicadas em sala de aula. A cada dia está mais difícil manter a atenção do aluno no conteúdo que precisa ser absorvido. Se nos primeiros momentos de aula a atenção não é conseguida, facilmente o aluno ficará olhando algo mais interessante no celular. Sendo um dos cursos mais tradicionais do mundo, a Engenharia no Brasil teve início vinculado as primeiras escolas de militares com as “Aulas de Fortificação”, tem como raiz uma metodologia tradicional, de giz e quadro negro, visando pessoas de uma geração militar. O público a frequentar as aulas de engenharia vem mudando, por uma audiência mais jovem e instigada a competição. Dessa forma a Gamificação do ensino se torna fundamental dentro do curso de engenharia, pois a base da Gamificação é utilizar elementos de jogos e competição para estimular e engajar pessoas para atingir um objetivo. Aliar essa metodologia *Paper* de pesquisa, faz o escritor pesquisar informações de um assunto específico, estudando e analisando dados, criando suas próprias ideias e conclusões sobre o tema. Na disciplina de Materiais de Construção Civil I foi possível unir as duas metodologias aumentando a participação e o protagonismo do discente em busca e entendimento do conteúdo da disciplina. **OBJETIVO:** O objetivo do presente trabalho é avaliar o uso das metodologias de Gamificação e *Paper*, no desempenho e produção de conhecimento dos alunos na disciplina de Materiais de Construção Civil I do curso de Engenharia Civil da Unidade de Ensino Superior Dom Bosco – UNDB – localizada em São Luís – MA. **METODOLOGIA:** Para desenvolvimento e uso das metodologias de Gamificação e *Paper*, foi realizado uma competição de Concreto Colorido. Os mesmos deveriam desenvolver um Paper baseado nas etapas de desenvolvimento do corpo de prova, divididas em três entregas, sendo a última finalizada com o teste do corpo de prova. Dessa forma foi avaliado o interesse e participação dos alunos, posteriormente uma percepção dos conhecimentos adquiridos. **RESULTADOS:** Houve um aumento significativo da participação dos alunos, e conseqüentemente o aumento da produção científica. O conhecimento agregado e percebido pelos alunos também foi elevado em consideração a utilização exclusiva do *Paper*. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A Gamificação pode ser uma das respostas dos males que afetam a educação atual, a falta de atenção dos alunos. E, apesar do acesso fácil a informação, não exclui o fato da busca pela informação correta e profundidade necessária. Juntando as duas metodologias, pode sanar uma necessidade na educação dos alunos atuais.

**Palavras-chave:** Gamificação. Competição. *Paper*. Metodologias ativas. Engenharia.

## A Inversão da Sala de Aula Invertida na disciplina de Administração de Materiais

CARVALHO, F. S.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>UNDB, UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO, SÃO LUÍS, MA.  
[fabio.carvalho@undb.edu.br](mailto:fabio.carvalho@undb.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A Sala de Aula Invertida, também conhecida como *Flipped Classroom*, é uma estratégia inovadora de ensino-aprendizagem que coloca o aluno no papel de protagonista do seu próprio aprendizado, na medida em que permite que este tenha a autonomia de explorar conteúdos previamente e esteja preparado para discutir conteúdos com maior domínio e senso crítico. Além disso, favorece que o conhecimento seja produzido de maneira colaborativa, direcionando ao professor, que assume nesse contexto o papel de condutor e facilitador do conhecimento, a exploração de estratégias mais interessantes de condução do conhecimento coletivo. Uma evolução da Sala de Aula Invertida é a Inversão da Sala de Aula Invertida que consiste em fornecer aos alunos, de maneira prévia, uma problematização do assunto a ser abordado posteriormente em sala de aula. Assim, o aluno tem contato inicialmente com uma situação prática envolvendo o conteúdo, o que facilita o desenvolvimento de um olhar crítico sobre a temática, bem como sobre a sua aplicabilidade. Nesse contexto, a UNDB, conhecida por seu pioneirismo na utilização de Metodologias Ativas de Aprendizagem, vem estimulando tais práticas como forma de fomentar o aprendizado dos alunos por meio da utilização de práticas inovadoras dos seus docentes. No curso de Administração, a disciplina de Administração de Materiais destaca-se ao utilizar a Inversão da Sala de Aula Invertida ao explorar ferramentas de Gestão de Estoques de uma empresa de cartuchos atuantes no mercado ludovicense. Esse estudo de caso estimulou discussões produtivas entre os alunos, além de um envolvimento maior sobre tal conteúdo. **OBJETIVO:** O objetivo do presente estudo consiste em analisar como a utilização da Inversão da Sala de Aula Invertida pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem e a autonomia dos alunos sobre o conteúdo de Gestão de Estoques da disciplina Administração de Materiais. **RESULTADOS:** Percebeu-se que, com a aplicação da inversão da Sala de Aula Invertida, houve um maior engajamento dos alunos ao solucionar as problemáticas apresentadas na disciplina Administração de Materiais, com a utilização de pesquisas e discussões prévias entre os alunos e ações colaborativas para diagnóstico e definição da melhor solução a ser apresentada. Dessa forma, ao explorar o conteúdo Gestão de Estoques, identificou-se entre os alunos uma maior compreensão entre teoria e prática, além de uma análise crítica bem mais apurada em relação à utilização de tal conteúdo por meio tradicional. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** De acordo com os resultados obtidos, percebe-se que a prática antes da teoria potencializa o aprendizado. Nesse sentido, a aplicação de investigação na resolução de problemas, de modo prévio, consiste em uma ferramenta de melhoria de performance de alunos, atestando, mais uma vez, que o modelo educacional deve priorizar mais experiências práticas e menos aulas expositivas.

**Palavras-chave:** Sala de Aula Invertida. Inversão da Sala de Aula Invertida. Administração de Materiais.

## A Obra de Tom Jobim pela Luz do Olhar da Propaganda

**FLOR JR, J.**<sup>1</sup>

(1) – *Unifitalo, Centro Universitário Ítalo Brasileiro, São Paulo, SP.*  
[joval.junior@uniitalo.edu.br](mailto:joval.junior@uniitalo.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Uma desafiadora oportunidade se deu pela identificação da interdisciplinaridade entre arte e consumo. O projeto realizado abordou temas reais e instigantes sobre propaganda e a obra genial de um dos mais relevantes nomes da música brasileira: maestro Antônio Carlos Brasileiro de Almeida Jobim, no curso de Administração da Unifitalo, na disciplina de Propaganda, Promoção e Merchandising. O trabalho correlacionou a cultura brasileira, tão bem representada pela grande obra do compositor, fazendo ao artista uma homenagem através de marcas, produtos e serviços, pertencentes às empresas e relacionados ao cotidiano do consumidor brasileiro, apresentados através de um Simpósio de filmes, intitulado: O Tom da Propaganda. **OBJETIVO:** Promover nos alunos o conhecimento, habilidades e atitudes no uso de instrumentos de marketing presentes nos trâmites para a elaboração de campanhas publicitárias, como: pesquisa, planejamento de mídia, orçamento e técnicas de criatividade. Também foram considerados como objetivos de aprendizado pelo eixo de competências atitudinais e tecnológicas: liderança, trabalho em equipe, negociação, aprendizado de aplicativos para edição de imagem e áudio e o uso do modelo CANVAS, como recurso para gestão estratégica. **METODOLOGIA:** o Simpósio denominado, O Tom da Propaganda, foi realizado tendo por metodologia ativa carro chefe o PjBL e a preposição de ambiente de ensino e aprendizado híbrido, regido por aulas expositivas e outras novas práticas como: Flipped Classroom e Peer Instruction. **RESULTADOS:** o alcance de 35 filmes publicitários, com temas bastante inventivos que correlacionaram de forma criativa, divertida e impactante, música e letra a produtos de diferentes categorias, como por exemplo: Leite Moça e Samba de uma Nota Só, sapatos de salto alto feminino ao tema musical Insensatez, Pela Luz dos Olhos Teus à doação de córneas e linhas de preservativos à letra de Chega de Saudade. O trabalho foi destinado ao 5º semestre de Administração, no módulo de marketing, considerando 3 classes de diferentes períodos, totalizando 134 alunos. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O despertar da curiosidade em conhecer um autor e sua relevante obra por parte de uma geração que sequer havia nascido, a possibilidade de se buscar em diferentes disciplinas e assuntos para se construir soluções, sem que o aluno seja afastado dos objetivos propostos pela ementa e plano de ensino, comprovam o quanto as metodologias ativas podem propiciar a compreensão de fundamentos acadêmicos não só pela mera exposição dos mesmos, mas pela experiência que o aluno vivencia, criando a oportunidade de aplicabilidade do conhecimento no mundo real.

**Palavras-chave:** Projeto. Canvas. Metodologias ativas. Criatividade.



## Pesquisa: uma Estratégia Ativa na Interação entre Ensino Médio e Superior

**TESCAROLLO, I. L.<sup>1</sup>; BARDI, M. A.G<sup>1</sup>**

*1 –USF, Universidade São Francisco, Bragança Paulista.  
[iara.dias@usf.edu.br](mailto:iara.dias@usf.edu.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Metodologias ativas de ensino e aprendizagem visam despertar a curiosidade do aluno permitindo a construção do conhecimento. Nesta perspectiva observa-se que o ensino vem exigindo adoção de inovações para que a aprendizagem do aluno seja significativa e que o desenvolvimento de competências aconteça durante toda a formação. A investigação pode ser entendida como uma estratégia ativa que engloba atividades centradas no aluno, possibilitando o desenvolvimento da autonomia e da capacidade de tomar decisões, de avaliar e de resolver problemas. Envolve aprender a observar, planejar, levantar hipóteses, realizar medidas, interpretar dados, refletir e construir explicações de caráter teórico. Nesse contexto entende-se “Pesquisa” como parte do processo de ensino-aprendizagem com potencial de favorecer a construção progressiva da autonomia investigativa do estudante e que pode ser inserida, inclusive de forma precoce, no Ensino Fundamental e Médio da Educação Básica. **OBJETIVOS:** Levar o conhecimento científico para o ambiente escolar, incentivar alunos e jovens do Ensino Fundamental e Médio da Educação Básica de escola pública, a iniciar seus estudos no âmbito da ciência, tendo como base a aprendizagem e o aperfeiçoamento da compreensão de mundo, no sentido de problematizar situações, bem como buscar soluções para as demandas do universo real. **METODOLOGIA:** A atividade foi desenvolvida em uma escola da Rede Estadual de Ensino, durante o primeiro semestre de 2017. O grupo de trabalho foi formado por alunos de diferentes séries, caracterizando uma turma heterogênea. Os encontros foram programados para duração de quatro horas, em datas pré-estabelecidas, perfazendo um total de 12 encontros. Foram adotados momentos distintos: (1) Explicitação sobre os objetivos do ensino-aprendizagem por investigação; (2) Definição dos grupos de trabalho e escolha dos temas a serem investigados; (3) Produção de material; (4) Socialização das metodologias aplicadas e resultados obtidos. **RESULTADOS:** Foram propostas oficinas para o desenvolvimento de habilidades em pesquisa e práticas laboratoriais com os temas geradores: saúde, matemática, desenvolvimento de projetos, criação de produtos e realização de experimentos em laboratório. As atividades foram realizadas com 45 alunos de Ensino Médio da Escola Estadual Dr. Fernando Amos Siriani de Bragança Paulista, sendo: Visita ao Centro de Documentação e Apoio ao Patrimônio Histórico da Universidade São Francisco; desenvolvimento de produto farmacêutico, construção de ponte de palito de sorvetes; uso de software de matemática; cuidados com a saúde na prevenção ao uso de álcool e drogas. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Pode-se verificar que as técnicas de ensino-aprendizagem empregadas contribuíram para a melhor apreensão dos conhecimentos pelos participantes, configurando-se a uma excelente proposta de integração entre Ensino Médio e Ensino Superior. Houve maior aproximação de alunos e professores da Rede Estadual de Ensino com alunos, professores, pesquisadores e pós-graduandos da Universidade São Francisco.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Ativa. Ensino Médio. Ensino Superior.

## A reestruturação curricular dos cursos de graduação do UNIPTAN com a implementação de PjBL

**LIMA, M. T. G.<sup>1</sup>**

(1) UNIPTAN – Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
[mariaterezalima@yahoo.com.br](mailto:mariaterezalima@yahoo.com.br)

### RESUMO

Este resumo é resultado das intervenções acadêmicas empreendidas pelo Grupo de Estudo em Metodologias Ativas do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves (UNIPTAN). Composto por docentes do UNIPTAN e pela Pró-Reitoria de Ensino e Assuntos Acadêmicos, o Grupo de Estudo e as coordenações de curso reconfiguraram as estruturas curriculares institucionais, propondo, em alguns períodos específicos, atividades pedagógicas interdisciplinares para o desenvolvimento de projetos. As leituras e os vídeos do módulo online sobre Project Based Learning do Consórcio STHM BRASIL serviram de motivação e direcionamento para a implementação efetiva das mudanças. Os projetos integradores dos 11 cursos do UNIPTAN focalizam a interdisciplinaridade e a solução de problemas reais, levando o discente a vivenciar experiências práticas, próximas da profissão escolhida. De todos os projetos, destaca-se o projeto integrador do curso de Educação Física e de Engenharia de Produção, envolvendo docentes e discentes dos dois cursos. O projeto entre os cursos resultará na confecção de um protótipo de uma cadeira de rodas que viabilizará a deficientes físicos a prática do basquetebol. O curso de Educação Física dará suporte para os discentes pesquisarem e aplicarem em uma situação real as regras e a pedagogia do basquete adaptado. Quanto ao curso de Engenharia de Produção, os estudantes investigarão o desenho, a ergonomia, os materiais, ou seja, o processo de fabricação do protótipo em tamanho real. A partir do protótipo, 10 cadeiras serão construídas no laboratório de fabricação de Engenharia de Produção com o material de bicicletas já doadas pela Polícia Civil para tal finalidade. Vale mencionar também o projeto integrador do curso de Direito que será desenvolvido por professores e alunos do 1º período e contemplará as disciplinas de Introdução ao Estudo do Direito, Direito e Sociedade, Ciência Política e Sociologia/Antropologia. Tendo como objeto a questão concernente à regularização fundiária de imóveis urbanos no município de São João del-Rei, à luz da legislação em vigor, acadêmicos analisarão as situações dos imóveis de um bairro específico da cidade, verificarão suas relações em face de seus possuidores e divulgarão para a comunidade, através de uma cartilha, orientações para a solução das eventuais pendências, permitindo aos proprietários a aquisição formal de seus domínios. Outro projeto que também merece destaque é o que será desenvolvido no curso de Pedagogia com os alunos do 3º período. As disciplinas envolverão os estudantes para a revitalização da brinquedoteca da Clínica Infantil Sinhá Neves da Santa Casa local. Os alunos pesquisarão sobre brinquedos adequados ao local e revitalizarão a brinquedoteca hospitalar, desenvolvendo atividades pedagógicas, artísticas e culturais com a criança/paciente. Os projetos de todos os cursos do UNIPTAN são relevantes e dignos de menção, entretanto, destacamos aqui os que terão um maior impacto social.

**Palavras-chave:** Projeto Integrador. Desafio. Mundo real/Profissional.

## A sala de aula invertida no processo ensino aprendizagem nas IES

SOUZA, V. M.R<sup>1</sup>.; DUARTE, J. C.<sup>2</sup>

(1) FAE, Centro Universitário Franciscano Curso Pedagogia, Campus Centro I. Curitiba, PR.

(2) FAE Centro Universitário Franciscano, docente, Campus Centro I. Curitiba ,PR  
[joslaine.duarte@fae.edu](mailto:joslaine.duarte@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A Sala de aula invertida (*Flipped Classroom*) é um método de ensino e aprendizagem que contrapõe a metodologia tradicional de aula expositiva. Inverte-se a maneira de ensinar e aprender, ou seja, o que sempre foi feito dentro da sala de aula, passa a ser executado em casa e o que tem sido feito como trabalho de casa passa a ser feito em sala e tem se apresentado como uma maneira de proporcionar o desenvolvimento de novas competências, pois estimula a troca de experiências, a colaboração, o aprender a aprender, a solução de problemas etc. **OBJETIVOS:** Verificar o impacto do uso do método da sala de aula invertida na aprendizagem do aluno de Administração da FAE Centro Universitário, descrever conceitos sobre a metodologia *Flipped Classroom* e tradicional, aplicar a metodologia, levantar os dados obtidos e analisá-los. **METODOLOGIA:** Pesquisa aplicada de abordagem qualitativa e quantitativa, conduzida através de coleta de dados, com questionários para obtenção de *feedbacks* de alunos, observações e comparações de desempenhos. Para a investigação usados o método através da problematização, a aprendizagem baseada em projetos (PBL), o *Peer Instruction*, o *Blended Learning*, o world café, o ensino por investigação e atividades pré aula com aprofundamentos em sala. **RESULTADOS:** Obteve-se que 95,66% dos respondentes informaram que o uso da metodologia ativa teve impacto positivo na aprendizagem e foram apontados torna a aula mais dinâmica, desperta interesse, assimilação e fixação dos assuntos, e contribui a materialização dos aspectos teóricos em práticos. Comparando-se o desempenho dos alunos entre 2017/1 e 2016/2 houve um incremento de 12,08791% nas médias e tomando-se por base 2014/1, uma variação de 29,94505%. Através da observação verificou-se: que a metodologia trouxe maior interesse, envolvimento, participação nas atividades propostas e maior motivação. Houve um desenvolvimento dos alunos através das práticas com discussão dos assuntos e trabalho colaborativo, aprenderam a usar a empatia e o respeito as individualidades. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O impacto do uso da metodologia da sala de aula invertida foi significativo, trazendo ganhos tangíveis e intangíveis que pode assegurar a importância na sua utilização.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Sala de aula invertida. Ensino aprendizagem.

## A Utilização de *Peer Instruction* na Construção do Conhecimento sobre Metodologias Ágeis de Desenvolvimento de *Softwares*

**SIQUEIRA FILHO, V.<sup>1</sup>; VIEIRA, C. E. C.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[veniciosiqueira@gmail.com](mailto:veniciosiqueira@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Este trabalho teve a finalidade de investigar como se desenvolveu a construção do conhecimento dos discentes em sala de aula, analisando-se observações e registros efetuados através de trabalhos práticos realizados na disciplina de Engenharia de *Software* do 3º Ano do Curso de Sistemas de Informação (SI) do UniFOA. Buscou-se desenvolver em cada time trabalhos aplicando a Metodologia *Peer Instruction* na construção de conhecimento sobre Metodologias Ágeis de Desenvolvimento de Sistemas, as quais são bastante utilizadas pelos profissionais da área de tecnologia, responsáveis pelo desenvolvimento de *softwares*. **OBJETIVO:** O objetivo foi analisar o comportamento e como o desenvolvimento do trabalho foi efetuado pelos times, promovendo a construção dos conhecimentos e a forma como as informações são registradas e incorporadas pelos discentes no transcorrer de todo o processo de aprendizagem. **METODOLOGIA:** A condução do trabalho iniciou-se com uma breve explicação dada pelo Professor da disciplina de Engenharia de *Software* de como a metodologia *Peer Instruction* pode ser aplicada na construção do conhecimento. Em seguida, abordou-se as melhores práticas usadas nas Metodologias Ágeis de Desenvolvimento *Scrum*, *Extreme Programming (XP)*, *Test Driven Development (TDD)* e *Kanban*. A pesquisa iniciou-se por cada discente e posteriormente foi disseminada entre os colegas e o time, consolidando-se em diversos conhecimentos e saberes. A última etapa aconteceu com a apresentação em forma teatral de cada time, encenando como funciona um ambiente de desenvolvimento de sistemas utilizando as Metodologias Ágeis. Assim, os discentes vivenciaram o papel de cada profissional da área de Informática (usuário, desenvolvedor, gerente de projeto, etc), apresentando os diversos conceitos e saberes para uma banca examinadora, formada por professores do curso de SI. **RESULTADOS:** Na encenação teatral, a banca examinadora formada por quatro professores de áreas técnicas variadas, puderam constatar como os discentes demonstraram os conhecimentos adquiridos de forma descontraída, mostrando, de maneiras diferentes, os problemas pessoais e técnicos enfrentados por uma empresa da área de tecnologia na área de desenvolvimento de *softwares*. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A experiência adotada foi bastante proveitosa e enriquecedora, constatada pelas opiniões dos professores envolvidos e principalmente com as declarações dadas pelos discentes, desde a fase inicial do projeto utilizando a Metodologia Ativa *Peer Instruction* na construção do conhecimento sobre Metodologias Ágeis, culminado com as apresentações teatrais, onde puderam demonstrar como ocorre todo o processo e como funciona um ambiente de trabalho de desenvolvimento de *software*.

**Palavras-chave:** Construção do conhecimento. Metodologia ativa *peer instruction*. Metodologias ágeis de desenvolvimento. Apresentação teatral.



## Aplicação da Metodologia da Problematização pelo arco de Magueréz nos cursos de graduação do Unileste

**CALDEIRA, I.C.<sup>1</sup>; GOMES, M.A.F.<sup>1</sup>; SOUZA, M.A.S.<sup>1</sup>**

*1 Centro Universitário do Leste de Minas Gerais – Unileste, Coronel Fabriciano, MG.  
[icaldeira@p.unileste.edu.br](mailto:icaldeira@p.unileste.edu.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A Metodologia da Problematização pelo arco de Magueréz se constitui em um exemplo de Metodologia Ativa. Para o desenvolvimento da referida metodologia utiliza-se como estratégia o Método do Arco de Charles Magueréz. O Arco apresenta cinco etapas que acontecem a partir da realidade social, a saber: (i) a observação da realidade; (ii) os pontos-chave; (iii) a teorização; (iv) as hipóteses de solução e (v) aplicação à realidade. **OBJETIVO:** O presente trabalho objetiva apresentar experiências de aplicação da Metodologia da Problematização em cursos de graduação do Centro Universitário do Leste de Minas Gerais. **METODOLOGIA:** As atividades foram desenvolvidas durante a realização do Projeto Integrador do curso de Ciências Biológicas, de uma prática interdisciplinar nas disciplinas Avaliação do Ensino e da Aprendizagem e Educação Infantil e da disciplina de Sociologia da Educação do curso de Pedagogia. Estiveram envolvidos 200 alunos e 8 professores dos respectivos cursos. O ponto de partida para a realização das atividades foi a “observação da realidade” por meio visitas técnicas e casos simulados de situações problemas. A partir da “observação da realidade” os estudantes identificaram situações problemas que foram socializadas e discutidas em sala de aula. As discussões resultaram em questões-problemas reais, culminando nas duas primeiras etapas do Arco de Magueréz. Em seguida, se realizou a fase da Teorização. Nessa fase os estudantes, individualmente, realizaram pesquisas, elaboraram sínteses e socializaram nos grupos de estudo, culminando com uma nova síntese do grupo. A hipótese de solução resultou de todo o processo de estudos como proposta para aplicação na realidade. **RESULTADOS:** Os estudantes foram ativos em todo o processo – da observação da realidade até a intervenção – demonstrando interesse, dedicação e competência para resolver problemas reais de áreas afins. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A aplicação da Metodologia da Problematização pelo arco de Magueréz possibilitou o desenvolvimento de competências de nível superior, propostas pela Taxonomia de Bloom, tais como analisar, avaliar e criar, potencializando os aspectos cognitivos e socioafetivos dos estudantes. A aprendizagem tornou-se significativa uma vez que o estudante trabalhou de maneira colaborativa, reflexiva e apresentou soluções para problemas reais.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Arco de Magueréz. Aprendizagens significativas.

## Aprendizagem Ativa para o Desenvolvimento do Pensamento Crítico a Alunos de Engenharia Química

**D'AMELIO, M. T. S.**<sup>1</sup>

1 –USF, Universidade São Francisco, Curso Engenharia Química, Campus Itatiba.  
[monica.felippe@usf.edu.br](mailto:monica.felippe@usf.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A disciplina Processos Industriais aplicada aos alunos de oitavo semestre da Engenharia Química prevê o estudo de processos que envolvem as mais diversas áreas da indústria química, metalúrgica, petrolífera, entre outras. São focos do estudo os fluxogramas, balanços de massa e energia, e as operações e processos unitários envolvidos. No ano de 2015, esta disciplina foi ministrada pela primeira vez, para a primeira turma desse curso no período noturno, no campus de Itatiba da Universidade São Francisco (USF). O conteúdo denso era um convite à desmotivação. Desta forma, buscaram-se alternativas de metodologia para melhor aproveitamento e aprendizagem dos alunos. Foi oferecido pela USF, neste mesmo ano, o primeiro curso de Aprendizagem Ativa no Ensino Superior e as técnicas ensinadas foram adaptadas à metodologia desempenhada em sala de aula. **OBJETIVO:** O mercado de trabalho atual, não necessita apenas de profissionais tecnicamente capacitados, e sim de profissionais que tenham pró atividade na solução de problemas e melhoria dos processos. A necessidade de aumentar o interesse dos alunos pelo conteúdo e motivar sua participação nas aulas, aliada à necessidade de formar alunos que atendam a essa nova necessidade do mercado, estimulou a utilização da aprendizagem ativa nestas disciplinas. **METODOLOGIA:** Nas aulas, foram utilizadas metodologias como PBL (*Problem Based Learning*), onde os alunos receberam um problema para resolver; TBL (*Team Based Learning*), onde os alunos estudavam determinado processo previamente, e na aula apresentavam aos colegas; e *Gallery Walk*, onde os alunos preparavam apresentações sobre temas previamente escolhidos e expunham em cartazes. **RESULTADOS:** As metodologias TBL e *Gallery Walk* proporcionaram aulas dinâmicas em que os alunos se empenhavam no estudo prévio para apresentar aos demais colegas o processo industrial alvo. O PBL proporcionou o desenvolvimento de um projeto onde os alunos receberam um produto e precisaram desenvolver o processo para esse produto. Este projeto proporcionou a apresentação dos resultados obtidos aos demais alunos do curso motivando o desenvolvimento de projetos em todos os semestres. O projeto tornou-se parte da disciplina e hoje é integrado à disciplina de Tratamento de Resíduos Sólidos e Industriais. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** As aulas do semestre todo foram dinâmicas, o aprendizado foi intenso e o desenvolvimento dos alunos foi acima do esperado. A motivação pelo desenvolvimento de um projeto a partir de um problema incentivou-os a desenvolver mais dois projetos antes do término do curso, o que aumentou suas qualificações. A partir deste projeto, foi instituído no curso de Engenharia Química o Prointeq (Projetos Integrados em Engenharia Química) que promovem semestralmente o desenvolvimento de soluções a problemas propostos, proporcionando formação mais completa. Pois além do desenvolvimento técnico e científico, os alunos aprendem a trabalhar em equipe e tornarem-se líderes.

**Palavras-chave:** Aprendizagem ativa. PBL. TBL.

## Aprendizagem Baseada em Projetos Aplicada à Disciplina Tecnologia Assistiva no Curso de Fisioterapia

**SOUZA, C. C.<sup>1</sup>**

(1) CESUPA – Centro Universitário do Estado do Pará, Belém, Pará.  
[celicecsouza@gmail.com](mailto:celicecsouza@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A aprendizagem baseada em projetos tem foco em experiências de aprendizagem que envolvem problemas formulados com base em realidades concretas observadas pelos alunos. A formulação do projeto e a realização da pesquisa requerem tempo e envolvem a elaboração de um produto final como resultado do trabalho do grupo. **OBJETIVO:** aplicar a aprendizagem baseada em projetos na disciplina Tecnologia Assistiva, com o intuito de aumentar o envolvimento e o comprometimento dos discentes com o assunto da disciplina. **METODOLOGIA:** no início do semestre, a docente apresentou casos fictícios de algumas disfunções em que, usualmente, os pacientes necessitam de órteses, instrumentos que ajudam na correção, realinhamento e até repouso de alguns segmentos corporais. Os alunos trabalham na órtese no decorrer do semestre e apresentam o pré-projeto como avaliação parcial no primeiro bimestre letivo e a órtese finalizada no final do semestre letivo, também como quesito de avaliação parcial na disciplina. Os materiais utilizados pelos alunos para a elaboração e construção da órtese depende da disfunção apresentada e, necessariamente, precisam ter menor custo que as órteses apresentadas comercialmente. **RESULTADOS:** nos dois semestres em que a metodologia foi aplicada, houve boa aceitação dos alunos. Observou-se bom comprometimento dos discentes na tarefa e levou-os a aprender, na prática, a importância do estudo biomecânico de cada paciente com sua disfunção. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** a metodologia é uma boa estratégia para a disciplina em questão. Sugere-se que o projeto de órtese seja relacionado a casos reais, o que pode aumentar ainda mais o envolvimento discente.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em projetos. Tecnologia assistiva. Educação superior. Inovação metodológica.

## O uso do ensino híbrido como forma de engajamento e interação dos alunos da disciplina de Sociologia

**BACKES, C.R.; PEREIRA, S. C.**<sup>1</sup>

1 – FACCAT, *Faculdades Integradas de Taquara, Taquara, RS.*  
[sandro.cezer@faccat.br](mailto:sandro.cezer@faccat.br), [cbackes@faccat.br](mailto:cbackes@faccat.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O ensino híbrido e mesmo a educação à distância, acabam hoje por ser algo amplamente praticado em várias instituições no Brasil. A proposta do ensino híbrido aqui apresentada, procura observar o engajamento e a percepção dos alunos sobre o conteúdo da disciplina de Sociologia, disciplina esta comum a todos os cursos da Faccat, onde apresentou-se um modelo flexível de assimilação de conteúdo, com desenvolvimento de projetos que visam trabalhar o “enxergar-se” do aluno dentro de um contexto social. **OBJETIVO:** Desenvolver uma metodologia capaz de mesclar momentos presenciais e à distância, sem perder-se o foco junto ao conteúdo, trabalhando-o de maneira a levar o aluno a refletir e construir modelos de projetos que envolvam o conteúdo da disciplina de Sociologia aplicados dentro da própria comunidade da qual este aluno faz parte. **METODOLOGIA:** As aulas foram desenvolvidas através de encontros presenciais e à distância, com o uso da plataforma Eduline, desenvolvida dentro da Faccat. Através da construção de projetos, objetivou-se trabalhar no aluno não só o senso de pertencimento deste junto a instituição, mas também junto à comunidade, gerando possíveis reflexões e até mesmo ações de caráter social. **RESULTADOS:** Através do estudo do conteúdo da disciplina de Sociologia, foi possível trabalhar com os alunos reflexões de caráter social e de ação, onde em grupos de cinco alunos, foram desenvolvidas ideias de ações ligadas a questões como ética, diversidade, direitos humanos, responsabilidade social, possíveis de serem aplicadas na comunidade local. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A vantagem de usar o modelo híbrido dentro da disciplina de sociologia, foi entre outras, a da flexibilização do ensino da sociologia, onde através do uso de um AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), ofereceram-se fóruns de discussão, vídeos, matérias de apoio e criação de grupos de discussão, que muitas vezes em um modelo dito “tradicional”, não seria possível de ser feito, pois percebeu-se uma interação continuada entre os momentos presenciais e a distância, criando-se assim, um referencial de significação de conteúdos e da própria disciplina.

**Palavras-chave:** Ensino híbrido. Aprendizagem. Sociologia. Interação.

## Canvas: Integração entre a Teoria e a Prática no Curso de Enfermagem

**CHIMURA, Y.P.<sup>1</sup>; BRACOURT, M.R.<sup>1</sup>; BORGES, S.C.L.G.<sup>1</sup>**

1 – Centro Universitário Ítalo Brasileiro, São Paulo, SP.

[yara.padalino@uniitalo.it](mailto:yara.padalino@uniitalo.it)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A formação profissional dos alunos do curso de enfermagem e a articulação com o mercado de trabalho é um desafio constante para os professores, pois consiste em formar profissionais aptos a responderem às demandas de uma sociedade complexa em um mercado de trabalho competitivo. A formação profissional dos estudantes do curso de enfermagem do Ítalo é fundamentada na capacidade de identificar problemas, alternativas para superá-los, por meio do desenvolvimento do raciocínio crítico, da autonomia, da criatividade e da comunicação. Neste sentido, a disciplina de Projeto Interdisciplinar (PI) busca incorporar metodologias ativas através do PjBL, tendo como principal vantagem à interdisciplinaridade. A ferramenta utilizada durante o desenvolvimento do PI do 6º módulo do Curso de Enfermagem foi o Project Model Canvas. **OBJETIVO:** Desenvolver no aluno a capacidade de identificar uma problemática e propor uma solução, utilizando o raciocínio analítico e crítico. **METODOLOGIA:** Os alunos da disciplina de PI, foram divididos em grupos e cada grupo fez uma visita monitorada por um professor supervisor de estágio, em uma unidade de saúde, onde nesta visita o grupo deveria identificar uma problemática relacionada com os processos de trabalho da enfermagem. Os alunos visitantes tiveram oportunidade de vivenciar a rotina do setor, interagiram com os colaboradores da instituição em busca de informações para identificar um problema e posteriormente fazer uma proposta de solução utilizando o Canvas como ferramenta. Após a visita, a professora orientadora do PI, durante todo o semestre, acompanhou e discutiu a proposta de solução do problema semanalmente, proporcionando aos alunos um momento de reflexão e construção da proposta de ação de cada grupo. **RESULTADOS:** Ao final do semestre os alunos apresentaram em sessão Pôster, para os professores supervisores, as suas propostas de ações para a solução das problemáticas identificadas na visita às instituições de saúde. Observamos que os resultados das ações propostas foram consistentes e aplicáveis e que os alunos desenvolveram a capacidade de identificar uma problemática e propor ações corretivas factíveis. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O modelo de metodologia ativa utilizado proporcionou ao aluno uma vivência real em uma instituição de saúde, fazendo com que ele associasse a teoria com a prática, assimilando conceitos e exercitando os conteúdos aprendidos.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. PjBL. Project model canvas.



## Casoteca: Aprendizagem Ativa no Curso de Graduação em Direito

**TAVARES, P. S. A.**

*Centro Universitário Salesiano de São Paulo – Unisal – Unidade de Ensino de Lorena/SP*  
[psatavares@hotmail.com](mailto:psatavares@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** É um projeto interdisciplinar baseado na metodologia de ensino Estudo de Casos que funciona desde 2009 no curso de Graduação em Direito do Centro Universitário Salesiano de São Paulo – Unisal – Unidade de Ensino de Lorena/SP. A partir do trabalho em equipe o sistema busca o aprendizado através da análise do problema, estudo teórico das disciplinas envolvidas e proposta de soluções fundamentadas que são apresentadas na forma escrita e oral. **OBJETIVO:** O projeto propõe aos alunos a mesma situação vivida pelo profissional da área jurídica que recebe um caso concreto para resolver. Ao analisar um caso concreto é preciso aprender a resolver o caso apresentado (problema), elaborando um estudo teórico (teoria) e apontando as devidas consequências e providências que devem ser adotadas (solução). Assim, o aluno aprende a resolver casos tal qual será exigido na prática real. **METODOLOGIA:** O grupo produzirá durante o semestre um documento científico que se denomina Nota de Leitura e fará no final do semestre uma apresentação oral de até 10 minutos. O grupo será avaliado no decorrer das atividades por cinco elementos: presença na sala de aula nos encontros agendados comprovada por ata assinada (0 – 1,0); entrega das atividades na data e forma adequada (0 – 1,0); correção final da NL (0 – 4,0); apresentação oral (0 – 4,0); e coerência na auto avaliação aplicada no grupo. **RESULTADOS:** Os resultados foram medidos através de uma auto avaliação, que comprovou que mais de 90% dos alunos participaram dos encontros e estiveram atentos aos momentos de discussão do trabalho; elaboraram pesquisa e leitura de material de pesquisa ou providenciou resumos de textos pesquisados; apresentaram uma ideia ou solução criativa para o caso ou para a apresentação; consideraram que o estudo de caso é um método interessante para o aprendizado; que as habilidades mais desenvolvidas durante o trabalho foram trabalhar em equipe, respeito aos prazos, pesquisa científica, elaboração de textos e aplicação interdisciplinar do direito para resolver um problema. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A vantagem de usar a metodologia de Estudo de Casos é propiciar aos alunos uma antecipação das situações reais com as quais terão de lidar no dia a dia profissional. Assim, como a vida se impõe interdisciplinar, os problemas que lhe serão apresentados requerem respostas que, na maioria das vezes, quiçá na sua totalidade, serão interdisciplinares. Por isso, é imprescindível o desenvolvimento de competências e habilidades que serão exigidas do egresso do Curso de Graduação em Direito, sendo que a simulação de situações reais durante a formação do aluno contribui para isso.

**Palavras-chave:** Direito. Metodologia Ativa. Estudo de Casos.

## Challenge Based Learning (CBL) no Curso de Odontologia da UNIVATES

**TEIXEIRA, M. F. N. T.<sup>1</sup>; ÁVILA, O. P.<sup>1</sup>; CONDE, M. C. M.<sup>1</sup>; DHEIN, G.<sup>1</sup>; DETONI, P. P.<sup>1</sup>; KUHN, B. V.<sup>1</sup>; LOPES, J. C. S.<sup>1</sup>**

1 – UNIVATES, Universidade do Vale do Taquari, Lajeado, RS.  
[mauricioteixeira@univates.br](mailto:mauricioteixeira@univates.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Challenge Based Learning (CBL) é um modelo de ensino que incorpora os melhores aspectos dos métodos para resolução de situações-problema, ao mesmo tempo que se concentra em problemas enfrentados no mundo real. Envolve a curiosidade dos sujeitos e desperta o desejo de aprender. Isto torna a resolução de problemas reais o centro do currículo, dando aos estudantes acesso a ferramentas do século 21, exigindo que trabalhem de forma colaborativa e gerenciem seu próprio tempo. O curso de Odontologia da UNIVATES foi pensado a partir das diretrizes curriculares para a Odontologia e tem como premissas o desenvolvimento de pensamento crítico, autonomia dos sujeitos e aprendizagem significativa. Está organizado em um currículo modular integrado e o uso de metodologias ativas de ensino e de aprendizagem buscam a formação de habilidades e desenvolvimento de competências previstas nas diretrizes.

**OBJETIVO:** Discutir a utilização da metodologia denominada Challenge Based Learning (CBL) em um dos módulos em uma turma do curso. **METODOLOGIA:** Através do desenvolvimento do tema do planejamento as turmas foram divididas em grupos e a partir da definição de um tema geral (Big Idea), de relevância mundial e que afetasse o grupo, desenvolvesse os outros passos da metodologia. Os temas elencados pelos grupos foram: HIV/AIDS, IMIGRAÇÃO e DISCRIMINAÇÃO. Os grupos foram desafiados a desenvolver soluções/propostas para a realidade local e deveriam desenvolver um produto final publicável em redes sociais. As discussões geraram pesquisas e cada grupo se desenvolveu de forma distinta. Durante o semestre letivo os grupos receberam tempo protegido em sala de aula para discussão, desenvolvimento e amadurecimento das ideias. O professor atuava como tutor e facilitador do processo. **RESULTADOS:** Semanalmente eram apresentados por cada grupo o progresso realizado. Os produtos alcançados foram um seminário em conjunto com o curso de Psicologia que envolveu toda a comunidade acadêmica da instituição sobre os temas HIV e Discriminação, com debatedores especialistas na temática e quatro peças gráficas digitais divulgadas em redes sociais. Gerando 50 compartilhamentos e 165 likes no Facebook.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O CBL é uma metodologia que induz o trabalho em equipe, oportunizando a trabalhar com problemas do mundo real e o desenvolvimento de pensamento crítico a respeito desses problemas na realidade local, permite ao estudante ter protagonismo na busca de soluções e possibilita influenciar a comunidade a enfrentar e refletir essas situações. Além disso, permitiu que os estudantes direcionassem o curso de sua aprendizagem e envolvessem os professores de forma solidária no papel necessário de guias.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Aprendizagem por Problemas. Pensamento Crítico.

## Módulos online STHEM/LASPAU e a implantação de projetos integradores na estrutura curricular da graduação do UNIPTAN

**LIMA, M. T. G.<sup>1</sup>**

(1) UNIPTAN – Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
[mariaterezalima@yahoo.com.br](mailto:mariaterezalima@yahoo.com.br)

### RESUMO

O trabalho que aqui se apresenta é fruto das investigações e intervenções acadêmicas empreendidas pelo Grupo de Estudo em Metodologias Ativas do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves (UNIPTAN). Composto por docentes do UNIPTAN e pela Pró-Reitoria de Ensino e Assuntos Acadêmicos, o Grupo de Estudo foi constituído em janeiro de 2016 como estratégia da Gestão para implantação de Metodologia Ativas de Aprendizagem nas disciplinas de todos os cursos da instituição. O propósito central do Grupo é aprofundar os estudos sobre metodologias ativas e compartilhar com os demais docentes do Centro Universitário as discussões, descobertas e atividades que instigam um desempenho ativo do acadêmico. Entretanto, mais do que compartilhar informações e experiências, mudanças de infraestrutura foram sugeridas pelos componentes do Grupo e, imediatamente, implementadas pela Gestão. Além das salas de aula remodeladas com e-board e mesas redondas para o trabalho em equipe, da melhoria da internet institucional, da criação de módulos online hospedados no site da instituição e disponíveis para a comunidade interna e externa e da criação de um site para alocar as atividades e publicações sobre metodologias ativas dos professores do UNIPTAN, o Centro Universitário construirá um estúdio de gravação para uso de toda a comunidade acadêmica. Para a idealização e concepção do novo estúdio, o módulo online sobre sala de aula invertida do Consórcio STHEM BRASIL, elaborado e disponibilizado na plataforma da LASPAU (Academic and Professional Programs for the Americas Affiliated With Harvard University), foi de grande relevância. Outro módulo da plataforma LASPAU que influenciou mudanças nos cursos do UNIPTAN em âmbito curricular foi o sobre Project Based Learning. A partir das leituras e dos vídeos disponibilizados no ambiente virtual LASPAU, reconfiguramos a estrutura curricular dos cursos do Centro Universitário, propondo, em alguns períodos específicos, atividades pedagógicas interdisciplinares para o desenvolvimento de um projeto integrador. O trabalho com projeto instiga o protagonismo do aluno e o desenvolvimento de sua capacidade crítico-reflexiva, motivando-o com novas experiências de aprendizagem capazes de integrar diferentes campos do conhecimento, pois relaciona disciplinas em prol de um conhecimento ampliado e aplicado. Envolvido com problemas reais de diversas áreas do saber, o discente é instigado a buscar e selecionar informações, analisar e resolver situações complexas que, via de regra, serão avaliadas por indivíduos reais, impactando e transformando o meio social. Sendo assim, o discente aplica o conhecimento científico e sente-se, verdadeiramente, desafiado a viver o universo profissional por ele escolhido para atuar.

**Palavras-chave:** Projeto Integrador. Estrutura Curricular. UNIPTAN. Módulo online STHEM/LASPAU.



## Desenvolvendo o pensamento crítico através de metodologias orientadas para problemas

**CASIRAGHI, B.**<sup>1</sup>

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[bruna.casiraghi@foa.org.br](mailto:bruna.casiraghi@foa.org.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O ensino superior deve promover a articulação da teoria e a prática profissional, assim como desenvolver o pensamento crítico, voltado para resolução de problemas e tomada de decisões. Tais objetivos necessitam de estratégias de ensino adequadas e que favoreçam a autonomia, a metacognição e a autorregulação dos alunos. Neste sentido, metodologias educacionais orientadas para a organização de projetos e a resolução de problemas se apresentam como proposta que estimula o desenvolvimento do pensamento crítico a partir de problemas da vida real, sejam estes presentes ou pensados por antecipação.

**OBJETIVO:** Este trabalho apresenta um relato de experiência do uso de metodologias orientadas para problemas estruturado a partir das etapas do pensamento crítico. O foco no pensamento crítico permite desenvolver a capacidade de argumentação, fundamentação e de tomada de decisão e solução de problemas, habilidades fundamentais para egressos do ensino superior.

**METODOLOGIA:** O trabalho, realizado na disciplina de Psicologia da Educação, no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, foi desenvolvido em sala de aula, em quatro encontros, e estruturado a partir das três etapas do pensamento crítico (análise de argumentos, explicação do problema e tomada de decisão), seguido da apresentação dos trabalhos à turma. Os alunos partiram de problemas identificados durante o estágio em sala de aula, escolheram um problema por grupo, analisaram o problema, fizeram pesquisa para fundamentação do trabalho em revistas científicas da área e desenvolveram um plano de ação para solucionar o problema detectado. O professor mediu e acompanhou todo o processo, questionando, orientando e fazendo sugestões. Todas as etapas foram avaliadas a partir de formulário próprio ou relatório do grupo ou individual.

**RESULTADOS:** Durante a realização do trabalho, observou-se que os alunos não faltaram às aulas e se mostraram interessados e ativos durante as atividades. A análise do relatório final demonstrou que os estudantes consideraram a atividade relevante, motivadora, que promoveu a aquisição de conhecimento e a capacidade de lidar com problemas concretos.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Além de funcionar como uma estratégia de aprendizagem para esses alunos, quando consideramos que o trabalho foi desenvolvido com futuros professores, tal experiência constitui-se como um modelo a ser reproduzido por eles na sua práxis docente.

**Palavras-chave:** Pensamento crítico. Solução de problemas. Metodologia ativa.

## Desenvolvimento de Propostas de *Start-Ups* Tecnológicas na *Disciplina “Gestão de Projetos”*, Aplicando a Metodologia *Project-Based Learning*

**BARDI, M. A. G.<sup>1</sup>; TESCAROLLO, I. L.<sup>1</sup>; CAIXETA, G. P.<sup>1</sup>**

1 –USF, Universidade São Francisco, Curso de Engenharia de Computação, Campus Itatiba.

2 – USF, Universidade São Francisco, Curso de Farmácia, Campus Bragança Paulista e Campinas  
[marcelo.bardi@usf.edu.br](mailto:marcelo.bardi@usf.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O conteúdo programático da disciplina “Gestão de Projetos”, ministrada no curso de Engenharia de Computação, prevê a exploração das áreas de conhecimento envolvidas com a metodologia de gestão de projetos conhecida por *Project Management Body of Knowledge (PMBOK)*. Observando-se a maneira como ela vem sendo ministrada, é comum dividir cada aula em uma das doze áreas de conhecimento, com o docente discorrendo sobre as ações esperadas, os atores envolvidos e os resultados pretendidos. Entretanto, a adição de novas técnicas de ensino, na qual o foco do aprendizado deixa de estar no professor e passa a fazer parte do aluno, pode fornecer resultados mais efetivos para o aprendizado e vivência dos estudantes e futuros engenheiros empreendedores. **OBJETIVO:** Aplicar a metodologia *Project-Based Learning* na disciplina “Gestão de Projetos”, permitindo que os estudantes se apropriem das doze áreas de conhecimento propostas no *PMBOK*. **METODOLOGIA:** Com o tema de *start-ups* tecnológicas, os estudantes foram solicitados a propor um tema de negócio, estruturar planos estratégicos de desenvolvimento, além da divulgação e implementação de suas ideias, transformando-a em algo tangível de execução, e, claro envolvendo doze áreas de conhecimento do *PMBOK*. No decorrer da atividade, os estudantes produziram documentos de formalização da ideia, aplicaram a técnica Canvas e apresentaram continuamente seus projetos para validação do professor e dos próprios colegas. **RESULTADOS:** Foram produzidas quatro propostas de *start-ups*, construídas com o auxílio de cada grupo. Como cada integrante assumiu o papel de um gerente de área, este teve que preparar toda documentação competente ao seu trabalho, integrar com os demais colegas e, muitas vezes, defender o seu próprio ponto de vista. Lançando mão das ferramentas computacionais *Trello* e *Gantter*, ambas de código aberto, observou-se que os conceitos de cada área foram abordados de maneira sistêmica, além de provocar um grande envolvimento da sala como um todo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O desenvolvimento de atividades aplicadas a projetos, por meio da Metodologia *Project-Based Learning* possibilitou aos estudantes uma melhor apropriação dos conceitos esperados pela disciplina “Gestão de Projetos”, além de atuar na esfera interpessoal, onde os estudantes foram levados a trabalhar com equipes multidisciplinares e a pontuar seus pontos de vista e defender ideias.

**Palavras-chave:** *Project-Based Learning*. Gestão de projetos. *Start-up*.

## Educação empreendedora interníveis: uma experiência de interação

**VIANNA, S. C. G.<sup>1</sup>; BONDIOLI, A. C. V.<sup>2</sup>; HORACIO, N.<sup>1</sup>**

1 – ENIAC, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

2 - NUPE, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Na última década, o empreendedorismo tem sido rotulado como fator-chave para o crescimento econômico e para a inovação. Na prática educativa, a adoção de uma proposta interdisciplinar implica numa profunda mudança nos modos de ensinar e aprender, bem como na organização formal das instituições de ensino. **OBJETIVO:** Desenvolver uma cultura empreendedora, que pudesse ser incorporada à sua proposta formativa, em três diferentes níveis de ensino. **METODOLOGIA:** Três projetos foram desenvolvidos: i) Pequenos Empreendedores (Ensino Fundamental); ii) Jovens Empreendedores (Ensino Médio Técnico) e iii) Empreendedores Digitais (Ensino Superior - Tecnólogo em Marketing e Bacharel em Publicidade e Propaganda). Os referidos projetos foram conduzidos colaborativamente, com o objetivo de promover um diálogo ativo entre os diferentes níveis de ensino. Entregaram-se, respectivamente, os seguintes produtos: i) INOVAAC Kids, a primeira feirinha empreendedora do Ensino Fundamental; ii) INOVAAC, a primeira feira empreendedora do Ensino Médio Técnico do Colégio Eniac e iii) Campanha de Mídiação, desenvolvida pelos estudantes do Ensino Superior para publicizar as feiras citadas. Atuando em sinergia e de maneira interdisciplinar, os estudantes do ensino superior trabalharam com os pequenos e jovens empreendedores, do nível fundamental e médio técnico, para que seus eventos fossem midiáticos com sucesso. **RESULTADOS:** No Ensino Fundamental toda a implantação do empreendedorismo foi fundamentada à luz da proposta de “empreender para a vida”, o que proporcionou às crianças uma visão empreendedora, dotada de valores fundamentais como disciplina, organização, idoneidade e caráter. No Ensino Médio, a feira, planejada, organizada e realizada pelos estudantes, resultou em ação solidária que beneficiou uma Casa de Repouso localizada na Região de Guarulhos, mostrando que empreender não significa apenas abrir um negócio. Muito além disso, o empreendedorismo social foca na mobilização de recursos diversos para o apoio a causas sociais. Finalmente, no Ensino Superior, os alunos apresentaram suas campanhas de mídiação como seus Trabalhos de Conclusão de Módulo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** De maneira transversal, os estudantes envolvidos se movimentaram com engajamento, produzindo resultados expressivos que promoveram empoderamento, desde a mais tenra idade. Além disso, trabalharam comportamentos, atitudes e competências empreendedoras, tornando-os capazes de atuar no mundo do trabalho, de maneira competitiva e responsável, seja nas organizações empresariais de outrem ou em seus próprios negócios, colaborando assim, para um futuro de sucesso.

**Palavras-chave:** Educação empreendedora. Inovação acadêmica. Aprendizagem ativa. Transversalidade.

## Encontros Pedagógicos com o Uso de Estratégias Ativas: a Atuação do Docente na Sua Formação Continuada

**MERÇON, M.**<sup>1</sup>

1 – UNDB, Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.  
[marineis.mercon@undb.edu.br](mailto:marineis.mercon@undb.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Encontros pedagógicos são momentos imprescindíveis para a formação continuada, nos quais os docentes compartilham experiências e discutem como qualificar sua atuação acadêmica. O professor que tiver acesso prévio ao tema, e aos materiais que serão discutidos no encontro pedagógico, poderá participar com maior propriedade das atividades propostas no encontro. A sala de aula invertida, ou Flipped Classroom, propõe o envio de material na pré-aula para a interação prévia com o discente, a aula para discussão do material enviado e pós-aula para aprofundamento do que foi discutido. A metodologia da sala de aula invertida empregada nos encontros pedagógicos da UNDB contribui, sobremaneira, para uma atuação expressiva do corpo docente nesses encontros, já que este não participará passivamente de uma “palestra”, mas atuará ativamente na dinâmica do encontro: terá acesso prévio a conteúdos, interagirá com outros docentes e participará de atividades, via Plataforma Classroom, voltadas ao tema do encontro.

**METODOLOGIA:** Antes do encontro pedagógico, os professores recebem vídeos e textos cujos temas se referem ao tema do evento, são apresentadas questões relacionadas ao tema e abertos fóruns de discussão via Classroom. A assessoria acadêmica e a assessoria de tecnologia da UNDB acompanham ativamente essa dinâmica e enviam novos questionamentos para os professores a fim de aquecer o debate. No dia do encontro, os professores participam de atividades colaborativas nas quais são protagonistas de todo o encontro. O mediador desse encontro, geralmente a própria reitora da IES, fomenta a participação dos docentes com inúmeras outras estratégias ativas – como *Peer Instruction*, *Design Thinking*. Após o encontro pedagógico, os professores participam de fóruns de discussão pela plataforma Classroom e oficinas para aprofundamento do tema abordado.

**RESULTADOS:** A UNDB, a partir da metodologia de sala de aula invertida, aumentou o número de professores nos seus encontros pedagógicos e nas oficinas institucionais e, principalmente, aumentou em mais de 40% o número de docentes que aplicam com seus alunos práticas mais envolventes e significativas no processo ensino-aprendizagem – práticas que refletem o êxito do encontro pedagógico.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O encontro pedagógico dissociado dos modelos tradicionais nos quais o professor é “um convidado passivo” não é envolvente. A UNDB propôs uma metodologia diferente nos seus encontros pedagógicos cujos resultados refletem na atuação acadêmica da IES. Pensar a formação continuada dos professores é pensar especialmente em oportunizar que eles vivenciem práticas diferentes nessa formação. A sala de aula invertida é, desse modo, uma metodologia que propicia ao docente atuar na sua própria formação continuada.

**Palavras-chave:** Encontro pedagógico. Sala de aula invertida. Formação continuada.

## Ensino por meio de atividades ativas: um estudo de caso aplicado a disciplina de Empreendedorismo (Novas Tecnologias)

**CÉSAR JUNIOR, O.; LOZZA, S.; SILVA, R. R.**

1 – FAE, FAE Centro Universitário, Curitiba.  
[osmar.junior@fae.edu](mailto:osmar.junior@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As novas tecnologias vêm alterando de forma significativa os tipos de negócios a serem criados, bem como, as relações de trabalho, do mesmo modo, as formas de ensino vêm sendo alteradas de maneira a poder acompanhar todas essas mudanças. As metodologias ativas buscam fazer com que os alunos sejam os protagonistas da sua própria formação, através de uma vivência prática e integrada com mundo atual, ou seja, não podemos mais ter alunos passivos no processo de aprendizagem, mas sim, como coautores. **OBJETIVO:** Possibilitar aos alunos da disciplina de empreendedorismo dos cursos de Engenharia o entendimento e a análise de como as atuais e as novas tecnologias irão impactar as empresas e os tipos de empregos na sua área de atuação, bem como, as oportunidades que podem surgir para criação de novos negócios. **METODOLOGIA:** A metodologia escolhida foi estudo de caso porque o mesmo se mostrou mais eficiente no intuito de fazer com que os alunos participassem do processo de criação e desenvolvimentos dos tópicos a serem utilizados na disciplina de empreendedorismo. O processo foi dividido em 6 passos, sendo: Passo 1 (Montagem de equipes), Passo 2 (Assistir e discutir a um vídeo), Passo 3 (Leitura e escolha de um dos itens de um artigo sobre “novas tecnologias” que descrevia as tecnologias: drones, impressora 3D, Inteligência artificial, internet as coisas, próteses humanas, realidade virtual, carros autônomos e robótica). Passo 4 (busca e informações sobre o tema escolhido). Passo 5 (Montagem de um cartaz em “Flip Chart” para apresentação para a sala). Passo 6 (Apresentação do Painel e discussão sobre o impacto dessas novas tecnologias na vida profissional dos alunos). **RESULTADOS:** Os principais resultados obtidos foram a interação e colaboração entre os alunos, uma vez que houve a necessidade do trabalho em equipe e principalmente terem autonomia na busca de informações, poder de síntese na organização e apresentação do material pesquisado. Além disso, as etapas do trabalho foram importantes porque mostrou para o grupo a necessidade de construir um processo, ou seja, exigia-se um passo a passo, um método, e as etapas deveriam ser feitas e concluídas antes de passar para um novo ponto do estudo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Esse estudo foi importante pois abriu novas possibilidades para outras aulas da disciplina em moldes parecidos, levando o aluno a autonomia e participação do processo, deixando de ser um mero expectador na sala de aula, passando a participar ativamente da construção do seu conhecimento.

**Palavras-chave:** Estudo de Caso. Empreendedorismo. Novas Tecnologias.



## Estratégias Ativas no Curso Superior de Tecnologia em Logística - *Problem Based Learning* (PBL)

**MICHALOWSKI, J. W.<sup>1</sup>; LOZZA, S.; SILVA, R. R.; CESAR JUNIOR, O.; BARDI, M. A. G.**

1 – FAE, Centro Universitário, Curso de Tecnologia em Logística - Campus Centro I - Curitiba  
[jorge.michalowski@fae.edu](mailto:jorge.michalowski@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As Instituições de Ensino são responsáveis por preparar as novas gerações para um futuro sustentável. Nesta esteira é que implementou-se no Curso Superior de Tecnologia em Logística em uma IES de Curitiba o método do *Problem Based Learning* (PBL). Trata-se de um modelo didático que proporciona o ensino aprendizagem integrado e contextualizado que possibilita usar experiências reais que motivam os alunos a práticas de investigação para encontrar uma solução criativa, inovadora e eficaz para os problemas. **OBJETIVO:** Reconhecer o aluno como centro da aprendizagem para permitir o trabalho em equipe, possibilitando ao estudante ter uma convivência e participação criativa no processo de aprender, criando espaço cooperativo e colaborativo proporcionando e adquirindo conhecimento mútuo nesse processo. Dessa maneira diante dos problemas reais apresentados, oriundos de empresas do mercado, os estudantes conseguem adquirir conhecimentos e habilidades da sala de aula para o mercado de trabalho e que aprenderão praticando e enfrentando a realidade. **METODOLOGIA:** Nesse sentido, a proposta metodológica implementada, tem por base a PBL (*Problem Based Learning*), ou seja aprendizado baseado em problemas. Para tanto criou-se um espaço que recebeu o nome de “OFICINA DE GESTÃO”, a qual estimula no discente a análise e solução do objeto de seu estudo real, posteriormente apresentado na feira de Logística. **RESULTADOS:** Após o acompanhamento de três semestres consecutivos, das oficinas de gestão que culminaram em três Feiras Logísticas, percebe-se que *Problem Based Learning*, gera novas propostas de soluções, onde se apresentam na forma de produto, projeto técnico, estudo de caso, proposta de intervenção em procedimentos em serviços, adequação tecnológica ou processos e técnicas. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O PBL (*Problem Based Learning*), ou seja, aprendizado baseado em problemas é um método promissor para a implementação de metodologias ativas ou práticas na educação, que proporciona aos estudantes trabalharem coletivamente de forma colaborativa e participativa no sentido de desenvolverem suas competências e habilidades para que possam formar-se profissionais capazes e eficientes em suas áreas de atuação. A “OFICINA DE GESTÃO” e a “FEIRA DE LOGÍSTICA” promovem a inter-relação entre os diversos conteúdos durante o curso, proporcionando a interdisciplinaridade, transversalidade e inovação.

**Palavras-chave:** Problem Based Learning (PBL). Oficina de gestão. Feira de logística.

## Estudo dos estilos de aprendizagem: uma ferramenta de apoio para aplicação de metodologias ativas no Curso de Farmácia

**TESCAROLLO, I. L.<sup>1</sup>; BARDI, M. A.G<sup>1</sup>**

1 –USF, Universidade São Francisco, Bragança Paulista, Campinas.  
[lara.dias@usf.edu.br](mailto:lara.dias@usf.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Conhecer o estilo de aprendizagem corresponde ao primeiro passo para desenvolver estratégias de aprendizagem que sejam condizentes com a preferência da maneira de se aprender. Para o professor, isso significa dispor de elementos que ajudam a planejar as atividades docentes com propriedade, propor intervenções para corrigir deficiências no processo de aprendizagem, potencializar os estilos de acordo com as circunstâncias, contexto e situações por que passam os alunos e ainda, criar uma atmosfera de transformação real da aprendizagem. **OBJETIVOS:** Aplicar de um teste sobre estilos de aprendizagem em alunos do Curso de Farmácia; conhecer o estilo de aprendizagem a fim de contribuir no desenvolvimento de estratégias de ensino e elaboração do Trabalho Integrado desenvolvido pelos alunos durante o semestre. **METODOLOGIA:** Foram obtidos dados sobre os estilos de aprendizagem dos alunos do oitavo semestre do curso de Farmácia dos campi Bragança Paulista e Campinas, por meio de um questionário de autopreenchimento. A atividade aconteceu no segundo semestre do ano de 2017 com alunos do campus Campinas e Bragança Paulista. Para tanto foi disponibilizado um instrumento de pesquisa aos alunos, sendo ele derivado do modelo validado, conhecido como inventário VARK. O inventário VARK possui dezesseis questões com quatro categorias relacionadas à forma preferida de apreender. A identificação do estilo se faz a partir da soma do número de respostas podendo resultar em visual (V) auditivo (A) leitura/escrita (R) ou sinestésico (K). Quando há empate se considera um quinto estilo denominado multimodal (M). Todos os dados levantados para este estudo descritivo foram organizados numa planilha eletrônica Excel<sup>®</sup> onde foram feitos os processamentos necessários. **RESULTADOS:** O número de alunos que responderam a pesquisa foi de noventa e sete (97), representando mais de 90% dos estudantes matriculados no semestre. Considerando o modelo VARK todos os estilos foram observados, entretanto alguns apresentaram maior prevalência como 22,7% para o modelo VARK; 16,5% para K e A; 13,2% para AK; 12,4% para ARK; 5,2 % para R e demais modelos com porcentagem inferior a 5%. É notório destacar que as técnicas de ensino nem sempre são as mais apropriadas aos estilos de aprendizagem dos alunos, assim, é importante que os professores estejam cientes dessa diversidade presente nas turmas e da necessidade de adequar as estratégias de ensino para contribuir na apropriabilidade do conhecimento pelos estudantes. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Uma vez que os estudantes aprendem de forma de diferente, em intensidades diversas, torna-se pertinente questionar a importância de se diversificar as estratégias de trabalho exploradas pelos professores no intuito de isso influir sobre a aprendizagem desejada. Do ponto de vista do VARK não existem estilos melhores ou piores. Por isso, os resultados revelados pelo questionário devem ser utilizados para refletir sobre as preferências de aprendizado e nunca para enquadrarem os respondentes em um modelo inflexível.

**Palavras-chave:** Ensino superior. Estilos de aprendizagem. Farmácia.

## Filmes: uma ferramenta de ensino que transcende o óbvio

**RIBEIRO, I.S.<sup>1</sup>; RIBEIRO, K.A.R.<sup>1</sup>; TAMIÃO, J.S.<sup>1</sup>**

1 – UNIFAJ, Centro Universitário de Jaguariúna, Jaguariúna, SP  
MaxPlanck, Faculdade de Indaiatuba, SP  
[ilzasramorim@gmail.com](mailto:ilzasramorim@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Há anos os modelos tradicionais de ensino centraram-se em tecnicismo e metodologias, deixando de aprimorar a essência do ser humano enquanto indivíduo que vive e interfere na sociedade e passando a dar ênfase a formação de profissionais técnicos e menos humanizados. Os filmes apresentam grande potencial para serem utilizados como ferramenta de ensino que resgata o olhar cuidadoso dos aprendizes para a história que se desenrola e por isso, capazes de transcender o óbvio dos livros didáticos e desenvolver competências e habilidades voltadas à essência do ser humano “social”. **OBJETIVO:** Este trabalho consiste em um relato de experiência, vivenciado em um curso de extensão para formação de tutores e tem o objetivo demonstrar quão grandes são as possibilidades pedagógicas para o uso de filmes como metodologia de ensino. **METODOLOGIA:** A dinâmica consistiu inicialmente na possibilidade de escolha, por parte dos aprendizes, de 1 dentre 2 filmes, ambos com o mesmo propósito - conduzir o aluno a reflexão do assunto em pauta. Após assistirem o título que lhes pareceu mais agradável, foram convidados a descrever, como o uso de apenas 1 palavra, quais os sentimentos despertados ao longo do filme e o que o filme “agregou” em seu repertório prévio de conhecimentos. **RESULTADOS:** O alicerce central para o uso de filmes como ferramenta de ensino é a aprendizagem significativa, que parte do princípio básico que todos os estudantes trazem em si, bagagens que podem ser compartilhadas, aproveitadas e acrescidas e que em um amplo espectro, quando valorizadas, contribuem de forma bastante sólida com o processo de aprendizagem. O uso adequado de filmes com fins didáticos, possibilitou o resgate de sentimentos nem sempre expostos e sua posterior utilização para o ensino de algo que transcende o conteúdo dos livros didáticos: sensibilidade, compaixão, empatia, solidariedade e autoconhecimento. Todas estas características são requisitos básicos ao perfil de formação não apenas de um bom profissional, mas de um ser humano capaz de intervir positivamente na sociedade onde vive. A interação ocorrida durante o período de compartilhamento dos sentimentos também proporcionou o encanto dos aprendizes ao reconhecerem características comuns à sua vida em seus pares. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Vivenciamos que uma das maravilhas do aprendizado é a significância que este agrega para a vida do aprendiz, e isto não se limita à conteúdos técnicos, mas transcende os livros e invade a vida cotidiana. Tal espetáculo inesquecível precisa ser compartilhado a fim de realizar as mudanças sociais e culturais que tanto buscamos.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Filmes. Aprendizagem significativa.



## Filmes, uma ferramenta para o ensino em amplo aspecto

**RIBEIRO, I.S.<sup>1</sup>; RIBEIRO, K.A.R.<sup>1</sup>; TAMIÃO, J.S.<sup>1</sup>**

*UNIFAJ - Centro Universitário de Jaguariúna, Jaguariúna, SP*

*1 - MaxPlanck - Faculdade de Indaiatuba, SP*

[ilzasramorim@gmail.com](mailto:ilzasramorim@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Não é de hoje que se utiliza filmes como uma ferramenta de ensino, muitas vezes é intrigante a capacidade de algumas pessoas em analisar tão minuciosamente um filme e daí extrair ensinamentos que irá contribuir de forma didática. Em 2017, durante o Curso de Aperfeiçoamento com Ênfase na Preceptorial de Programa de Residência em Saúde do Hospital Sírio-Libanês, dentre as várias metodologias ativas utilizadas, uma delas intitulada de “A Viagem”, mostrou que se pode extrair de filmes criados com a finalidade de entretenimento muito além do que se percebe. Além das emoções despertadas, pode-se aproveitar para ensinar algumas experiências, processos didáticos em diversas áreas do ensino, despertar sentimentos como empatia e solidariedade, ou seja, pode ser um bom momento de reflexão em diversos aspectos da vida. Vivenciamos que uma das maravilhas do aprendizado é a significância que este agrega para a vida do aprendiz. **OBJETIVO:** As tecnologias que invadem o mundo neste novo milênio são tão extensas que ficou quase que insustentável utilizar-se de modelos tradicionais de ensino. Os jovens e até mesmo os adultos estão sempre conectados, por isso o ensino clama por mudanças a fim de conquistar a atenção dos aprendizes. Assim, este trabalho tem o objetivo de trazer ao conhecimento dos indivíduos, que não tiveram a oportunidade de utilizar essa ferramenta como uma maneira de resgatar alguns sentimentos que nem sempre estão expostos, e utilizá-lo para ensinar algo além dos livros didáticos. Ensinar a ser mais sensível, ter mais compaixão, ser mais empáticos, enfim, ser mais humanos. Bem como extrair dos filmes exemplos de coisas do cotidiano que às vezes por pressa não percebemos. Assim, transformar algo muito mecânico em sentimentos que irá preencher a vida. **METODOLOGIA:** A base do curso era a aprendizagem significativa, que parte do princípio básico que todos trazem em si bagagens que podem ser trocadas, compartilhadas e aproveitadas. Uma das formas desse compartilhamento consistia em assistir um dos dois filmes previamente escolhidos e posteriormente descrever os seus sentimentos e o que agregou em cada um. **RESULTADOS:** A interação proporcionava o autoconhecimento e o reconhecimento de características comum com seus pares, enriquecendo e encantando os aprendizes. Uma vivência singular que precisamos adotar para modificar vidas. Ter um novo olhar e aprender a fazer crítica. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Tal espetáculo inesquecível precisa ser compartilhado a fim de realizar as mudanças sociais e culturais que tanto buscamos.

**Palavras-chave:** metodologias ativas; filmes; aprendizagem significativa.

## **Gallery Walking adaptado para aprendizagem de práticas de campo em Saúde**

**GIANESELLA. E.M.F.<sup>1</sup>; BARDI, M.A.G.<sup>1</sup>; TESCAROLLO, I.L.<sup>1</sup>**

(1) USF – Universidade São Francisco, Bragança Paulista, SP.  
[estela.gianesella@usf.edu.br](mailto:estela.gianesella@usf.edu.br)

### **RESUMO**

**INTRODUÇÃO:** Docentes e alunos insatisfeitos, e estímulo da Universidade para ensino ativo, modificaram a forma de socialização das atividades práticas em Saúde Coletiva, antes feita por apresentações audiovisuais das visitas aos serviços de saúde. Havia baixa participação dos elementos dos grupos e baixo interesse da classe. Através do *Gallery Walking*, todos os 57 alunos passaram a ser participativos na aprendizagem. **OBJETIVO:** Obter maior participação e eficiência na aprendizagem prática em Saúde Coletiva. **METODOLOGIA:** A docência do quinto semestre do curso de Medicina orientou sobre temas de estudo, a metodologia e seus objetivos, fez o planejamento das aulas, pré e pós aulas, das práticas de campo e normas para relatórios, e organizou junto ao SUS municipal as visitas bimestrais a dez serviços de saúde, com objetivos distintos. Após cada prática, portando os relatórios em meio eletrônico, cada grupo sintetizou o serviço de saúde que visitou em cartazes (com ou sem fotos), dispostos então nas paredes da sala de aula. Os alunos de cada grupo foram numerados e reorganizados em novos grupos segundo o mesmo numeral (grupos 1, 2, 3, etc). Circulando então pela sala, cada novo grupo tinha ao menos um aluno que visitou uma das dez unidades de saúde, responsável por discuti-la com os demais em frente ao cartaz preparado pelo seu grupo original de prática. O professor atuou como observador. Finalizou-se com avaliação dos resultados por *One Minute Paper*. **RESULTADOS:** Articulação da *práxis* para avaliar ações, serviços e política de saúde. Aprendizagem com cooperação, criatividade, autonomia e interatividade. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O estudante no centro da aprendizagens e motiva e participa.

**Palavras-chave:** Gallery walking. Metodologias ativas. Ensino médico.

## Gamificação no ensino médico

**ARAGÃO, J. C. S.<sup>1</sup>; ARAGÃO, D. A.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[julio.aragao@foa.org.br](mailto:julio.aragao@foa.org.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A necessidade de transformação das relações de ensino traz à tona o desafio de proposição de novas modalidades de aprendizagem, que, ao atualizarem a instrução do estudante em saúde, moldem a maneira com que o estudante adquire conhecimento à forma com que habitualmente consome outros conteúdos. Considerando-se o pouco tempo disponível aos acadêmicos de medicina para seu lazer, lança-se mão da ferramenta da gamificação do ensino, de forma a facilitar e estimular seu aprendizado. **OBJETIVOS:** Criar uma ferramenta de aprendizagem que extrapole os limites formais da educação tradicional e estabelecer um sistema de Role-playing game, contemplando conhecimentos médicos, que sirva como meio lúdico de aprendizado. **RELATO DE EXPERIÊNCIA:** Foram revisados diferentes sistemas de atributos do profissional médico, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de Graduação em Medicina. Diversos sistemas de RPG foram consultados e compilados de forma a criar um conjunto de regras didáticas, de fácil compreensão e de aplicabilidade intuitiva. **RESULTADOS:** A partir do modelo de Merhy, foram estabelecidos atributos norteadores do desenvolvimento das habilidades dos personagens a serem vividos pelos alunos. Quais sejam: Tecnologias Duras, divididas em “Técnica” - conhecimento técnico-científico e “Destreza” – capacidade prática manual; Tecnologias Leve-duras, compostas por “Observação”, compreensão do ambiente e das pessoas nele inseridas, e “Aplicação do conhecimento”, relacionar o conteúdo e os problemas enfrentados; Tecnologias Leves, separadas entre “Empatia”, compreensão das emoções e sentimentos alheios, e “Comunicação”, capacidade de transmissão e recepção de mensagens; Memória, atributo inerente a todas as facetas do aprendizado, integralizando os demais atributos. A estrutura narrativa segue a proposta global de Joseph Campbell, adaptada por Vogler e conhecida como “Jornada do Herói”, incorporando etapas do atendimento médico. Cada aventura terá um rol de objetivos educacionais, que pautarão a construção de seu cenário e narrativa. **CONCLUSÕES:** O desenvolvimento dos atributos proporciona ao aluno um momento de autoconhecimento e identificação de suas aptidões e eventuais deficiências, processo que culminará em um esboço de seu perfil profissional.

**Palavras-chave:** Gamificação. Estudantes de medicina; Role play.

## Implementação de Estratégias Ativas em Curso Interdisciplinar: Desdobramentos do Marketing Digital

**BOUSSO, K.<sup>1</sup>; LONGUINI, M. F.<sup>2</sup>**

1 – FAAP, Fundação Armando Alvares Penteado, São Paulo, SP.

2 – FAAP, Fundação Armando Alvares Penteado, São Paulo, SP

[kbouso@faap.br](mailto:kbouso@faap.br) ; [mflonguini@faap.br](mailto:mflonguini@faap.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Após estudar algumas metodologias de aprendizagem ativa percebeu-se que em nossa IES os alunos se sentem mais familiarizados com o processo tradicional do ensino, ou seja, eles se sentem mais vulneráveis e inseguros ao estudar o conteúdo sozinhos e antecipadamente. Com isso, foi realizado um processo inspirado pelo *Design Thinking*, a fim de criar um projeto de um curso interdisciplinar com objetivo de proporcionar uma experiência em que o aluno pudesse ser protagonista da sua própria aprendizagem. Envolvendo as áreas da Comunicação e do Direito, o conteúdo das aulas foi pensado para que os alunos refletissem sobre como os atores sociais se relacionam por meio das mídias digitais e quais são os desdobramentos da utilização do Marketing Digital. **OBJETIVO:** Verificar a aplicação prática da metodologia conhecida por “sala de aula invertida”, assim como, o ensino híbrido. Na nossa IES o objetivo também foi de proporcionar um espaço em que alunos de diferentes cursos tivessem a oportunidade de vivenciar essas metodologias ativas em um curso completamente interdisciplinar, com foco nas áreas de Direito e Comunicação. **METODOLOGIA:** Ensino Híbrido e sala de aula invertida: Foram realizadas duas preparações à distância *online*, por meio da plataforma *blackboard*. Cada uma com duração de 2 horas em que o aluno obteve acesso ao material audiovisual disponibilizado no dia anterior. Os dois encontros presenciais foram de 3 horas em sala de aula com computador e projetor. As metodologias utilizadas nos encontros presenciais foram: rotação por estação com artigos sobre o tema; aula expositiva e dinâmica em grupo *role play*. **RESULTADOS:** Como resultados das metodologias aplicadas verificou-se um engajamento dos alunos com relação ao tema debatido. Não houve dificuldade de acesso ao conteúdo *online*. O curso foi oferecido gratuitamente para os alunos das graduações, por meio de uma lista de inscrição com limite de 30 vagas. Foi um total 18 inscritos. 9 alunos (50%) dos inscritos não compareceram e 2 alunos (22,22%) só compareceram em um dos encontros presenciais. Entre os participantes, estudantes do curso de Direito, de Comunicação Social e de Produção Cultural. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A experiência de ensinar um tema interdisciplinar para alunos de formações e semestres diferentes foi desafiadora, contudo, foi facilitada pela utilização das metodologias selecionadas. Percebeu-se que os alunos exercitaram sua autonomia e atingiram o objetivo do curso. Obteve-se um *feedback* positivo, não apenas sobre o tema abordado, mas principalmente sobre as metodologias em que os alunos se sentiram à vontade para expor suas próprias reflexões em relação ao conteúdo.

**Palavras-chave:** Ensino híbrido. Sala de aula invertida. Interdisciplinaridade. Direito e comunicação.

## Implementação de Métodos de Aprendizagem Ativos: uma Experiência em Publicidade e Propaganda

**PRESAS, P. P.<sup>1</sup>; SILVA, R. R.; LOZZA, S.; CESAR JUNIOR, O.**

1 – FAE Centro Universitário, Curso Publicidade e Propaganda, Campus Centro I - Curitiba  
[patricia.presas@fae.edu](mailto:patricia.presas@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Este resumo expõe a implantação do Jogo de Agências, um método de aprendizagem ativa no âmbito da disciplina Gestão de Negócios em Comunicação, do curso de Publicidade e Propaganda, na FAE Centro Universitário, em Curitiba. Os resultados indicaram o envolvimento dos estudantes nessa atividade educacional, bem como a participação dos mesmos na evolução do método que apoia a aprendizagem ativa, visto que já é a terceira turma a participar desse processo de aprendizagem. **OBJETIVO:** Desenvolver uma forma inovadora de conduzir o processo de aprendizagem da disciplina, visando capacitar os alunos a atuar no mercado de trabalho de maneira competitiva e inovadora. **METODOLOGIA:** A partir da experiência do Jogo de Empresas desenvolvido nos cursos de área de *business*, surgiu a ideia de desenvolver uma proposta similar, embasada na simulação da gestão de uma Agência de Publicidade pelos alunos, na disciplina Gestão de Negócios em Comunicação, com o intuito de reproduzir de maneira simplificada a realidade complexa de gestão. Dessa forma, os alunos são divididos em agências, e passam pelo processo de tomada de decisão para gerir o negócio, desde indicar gastos com infraestrutura, equipe, custos mensais, como água, luz e telefone, assim como salários, contratação e decisão de quais clientes irão atender, definindo orçamentação e uso da receita angariada, além de competirem por resultados objetivos. Apesar de as equipes iniciarem em situação idêntica, a compreensão assimétrica dos dados e os entendimentos cognitivos conduzem a resultados distintos em decorrência das diferentes competências do grupo de alunos na competição. Assim, no decorrer das aulas, os ciclos se repetem e constroem uma visão gerencial dinâmica e sistêmica. **RESULTADOS:** Por se tratar de uma disciplina do curso de Publicidade, que já é bastante ativo em suas metodologias, e tratar da uma visão de negócios, o que se distancia das disciplinas tradicionais da área da Comunicação, a utilização desse método de aprendizagem ativa foi bastante produtivo, pois levou os alunos a compreenderem a necessidade de raciocinarem sobre suas decisões estratégicas em relação ao jogo, possibilitando o aprofundamento e a complementação de saberes. A estratégia de gamificação também se mostrou positiva, considerando que se trata de um “jogo”, onde as equipes competem entre si pelo primeiro lugar, ou seja, a agência que teve melhor resultado em relação ao lucro, no período. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A implantação e o desenvolvimento dessa metodologia ativa de aprendizagem ocorreram com sucesso. Na primeira turma o processo foi inicial e incipiente, pois foi o momento de implantação. Os ajustes vieram com a segunda turma e os resultados foram bastante produtivos e na experiência de 2017, com a terceira turma trabalhando nesse método, os alunos demonstraram interesse na prática dessa estratégia de aprendizagem e as perspectivas futuras são bastante positivas.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Aprendizagem ativa. Jogo de Agências.



## Interculturalidade em Project Based Learning

SANTOS, R. C. B.<sup>1</sup>

1 – Centro Universitário Ítalo Brasileiro, São Paulo, SP.

[rebecca.santos@uniitalo.edu.br](mailto:rebecca.santos@uniitalo.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O presente resumo versa sobre a realização de atividade acadêmica com alunos dos cursos de Marketing da Universidade Anhembi Morumbi, no Brasil, e da Universidade Tecnológica Centro-americana, em Honduras. Foram utilizadas estratégias ativas de aprendizagem, em particular *Project Based Learning*, com demandas de comunicação e troca de experiências entre os grupos, tendo relevância no processo questões de interculturalidade. **OBJETIVO:** Promover o desenvolvimento de habilidades essenciais ao profissional de marketing em um ambiente que simulasse condições reais de mercado, com ênfase na questão da interculturalidade, tão presente nas relações profissionais e comerciais do mundo globalizado. **METODOLOGIA:** Professores de Marketing, no Brasil e em Honduras, definiram junto a seus alunos um projeto comum que consistia no desenvolvimento de produtos de origem hondurenha a serem exportados para o Brasil. Os alunos foram divididos em grupos formados 50% (cinquenta por cento) por brasileiros, responsáveis pela pesquisa de mercado, fornecendo todas as informações necessárias ao desenvolvimento do produto, inclusive opinando e sugerindo, e 50% (cinquenta por cento) por hondurenhos, responsáveis pela definição do produto a ser exportado, suas características, público alvo, preço e embalagem. Todo o grupo ficou responsável pela definição das estratégias de divulgação. A comunicação foi feita através das redes sociais e meios online, como Facebook, Skype, email e Whatsapp. A apresentação final foi feita por videoconferência. **RESULTADOS:** Os alunos maximizaram seus esforços para adquirir vocabulário estrangeiro e para se comunicar de todas as formas possíveis; se engajaram na atividade e estavam dispostos a realmente conhecer seus parceiros de trabalho; despertou-se entre os envolvidos curiosidade sobre a cultura, língua, país, gostos e interesses dos participantes, ao longo de todo o projeto; houve clara percepção das vantagens e oportunidades de se trabalhar em grupo culturalmente diverso. Ao final, os hondurenhos foram bem sucedidos em desenvolver um produto para exportar ao Brasil utilizando dados reais de mercado pesquisados e fornecidos por seus parceiros de trabalho brasileiros, e os brasileiros tiveram a oportunidade de descobrir particularidades da cultura hondurenha, vastamente desconhecida para eles. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A principal questão que levou à criação e desenvolvimento da atividade foi: Como o professor pode manter alunos comprometidos e engajados em um projeto acadêmico? A resposta encontrada foi tornar a interculturalidade um elemento chave no processo, através do trabalho colaborativo entre alunos de diferentes universidades, países e culturas. Ao final, todos concluíram que a iniciativa proporcionou aprendizado valioso para seu crescimento profissional e desenvolvimento de futuras habilidades para interagir com outras culturas.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Project based learning. Interculturalidade.



## Interdisciplinaridade acadêmica do Curso Superior em Tecnologia em Gestão de Recursos Humanos: um serviço à comunidade

**SILVA, G. M.<sup>1</sup>; JOST, C. R.<sup>1</sup>; SILVA, R. R.; LOZZA, S.; CESAR JUNIOR, O.**

1 – FAE, Centro Universitário, Curso Tecnologia em Gestão de Recursos Humanos - Curitiba - Paraná.

[Maristela.gomes@fae.edu](mailto:Maristela.gomes@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A aplicabilidade prática dos conhecimentos teóricos trabalhados em sala de aula busca capacitar os alunos na mobilização, articulação e ação no mercado de trabalho. As atividades profissionais oriundas da interação das disciplinas trabalhadas no curso propõem um entendimento real dos processos da empresa e suas etapas, de forma a produzir as competências necessárias, por meio de vivências genuínas no campo. Processos como desenvolvimento e capacitação, recrutamento e seleção, gestão do desempenho e da remuneração são importantes pilares para a aplicação de uma proposta de solução de recursos humanos à organização. **OBJETIVO:** O problema proposto aos alunos foi elaborar e aplicar soluções para lacunas da empresa, na área de Recursos Humanos, inserindo o aluno no mercado de trabalho. **METODOLOGIA:** Utilizou-se o Problem Based Learning (PBL) como ferramenta de ensino-aprendizagem, durante o ano de 2017, com um total de 50 alunos do curso de Tecnologia em Gestão de Recursos Humanos, divididos em 10 grupos de 5 pessoas. Os encontros aconteceram semanalmente, no horário de aula, com dinâmicas que promoviam o trabalho intra e inter grupos, com a supervisão, orientação e feedback do professor. **RESULTADOS:** Os alunos elaboraram e aplicaram um instrumento para a resolução do caso, ou seja, o problema vivenciado pela empresa, referente à área citada, materializado na construção de manuais (impressos e digitais), vídeos e treinamento/avaliação *in loco*. Para o aluno, foram desenvolvidas as seguintes competências: comunicação, negociação, trabalho em equipe, liderança, planejamento, raciocínio lógico, inovação e pensamento crítico sobre situações do mundo real. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O PBL promoveu a geração de um novo conhecimento para o aluno sobre o assunto, de forma interdisciplinar e autônoma. O aluno se tornou agente desse conhecimento e, com isso, prestou um serviço à comunidade, num processo cooperativo e sustentável.

**Palavras-chave:** PBL. Projeto integrador. Recursos humanos.

## Jogos Sérios no Ensino de Programação

**LIMA, R. M.<sup>1</sup>; LIMA, B. S. N. M.<sup>1</sup>**

1 – UNDB, Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.  
[rodrigo.lima@undb.edu.br](mailto:rodrigo.lima@undb.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Diferentes dos jogos de entretenimento, jogos sérios são jogos com fins educacionais. Esse tipo de jogo pode ser utilizado de diversas formas, como *quizzes*, tabuleiros, cartas, entre outros. Os jogos sérios podem ser classificados como um tipo de ludificação ou gamificação (*gamification*). Essa metodologia ativa de ensino-aprendizagem se baseia no uso de mecânicas de jogos, eletrônicos ou analógicos, em ambientes que não são jogos propriamente ditos, como a sala de aula. O uso de jogos sérios em sala de aula possibilita melhorias na colaboração, reconhecimento e resolução de problemas, habilidades sociais, entre outras. **OBJETIVO:** O presente trabalho tem como objetivo a utilização de jogos sérios no ensino de Programação no curso superior de Sistemas de Informação da UNDB – MA, a fim de melhorar o processo de aprendizagem dos alunos. **METODOLOGIA:** Do ponto de vista do ensino, a metodologia foi a construtivista, devido a posição ativa dos alunos na construção do conhecimento. As ferramentas utilizadas no decorrer do semestre foram Kahoot (Kahoot.com), que auxilia na configuração de jogos de perguntas e respostas; e Codingame (codingame.com), que possibilita a competição entre equipes sobre problemas de programação em diversas linguagens. **RESULTADOS:** Foi possível perceber um aumento no rendimento dos alunos, por meio do uso de jogos sérios, no decorrer do semestre de 2017.2, em relação à turma do semestre anterior. A turma em estudo foi a de Algoritmo e Programação do curso de Sistemas de Informação. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A utilização de jogos sérios no processo de ensino-aprendizagem está em constante expansão. Esse crescimento é devido, principalmente, a busca em levar uma experiência mais concreta para o estudante, despertando seu interesse em pesquisar, tentar e refletir sobre suas ideias, o levando à construção ativa de conhecimento. O *feedback* dos alunos mostrou-se bastante positivo, em relação ao uso das ferramentas Kahoot e Codingame, no decorrer do semestre de 2017.2.

**Palavras-chave:** Gamificação. Jogos sérios. Sistemas de informação.

## O Game da Comunicação: Project Based Learning gamificado para o aprendizado das comunicações de marketing.

**LEPRE, L. R.**<sup>1</sup>

1 – Toledo Prudente Centro Universitário, Presidente Prudente, SP.  
[leonardolepre@toledoprudente.edu.br](mailto:leonardolepre@toledoprudente.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O desenvolvimento da comunicação mercadológica é como uma boa história, deve ter um enredo bem desenvolvido, um bom desenvolvimento, grandes descobertas e um desfecho fantástico, no entanto quando comunicando a marca de uma empresa esse desenvolvimento se torna ainda mais complexo, pois decisões relativas a amplitude, frequência, penetração e mídias devem ser tomadas. Por essa razão a escolha de desenvolver a disciplina: Mídia e comunicação publicitária por meio de um Project Based Learning. **OBJETIVO:** Desenvolver o aprendizado das comunicações de marketing de maneira significativa por meio das metodologias ativas, em particular o Project Based Learning envolvido em um jogo. **METODOLOGIA:** Por meio da utilização do Project Based Learning foi estabelecido um problema, que neste caso a implementação de uma campanha para arrecadação de roupas de duas instituições de Presidente Prudente. Após a apresentação do problema, a disciplina correu e as aulas eram utilizadas para apresentar os tópicos relativos a comunicação publicitaria e desta forma os alunos puderam conhecer o problema e construir as hipóteses para solução do mesmo, ao final do período determinado os dois grupos haviam construído os planos de comunicação e puderam por em prática pelo tempo de 35 dias. Após esse período os alunos avaliaram os resultados baseados em reconhecimento da campanha e quantidade de peças arrecadadas e foi declarado o grupo vencedor, aquele que arrecadou a maior quantidade de roupas. **RESULTADOS:** Os resultados puderam ser notados já durante o processo de construção do projeto, onde os alunos mediados pelo professor, conseguiam perceber a aplicação dos conceitos e as possibilidades de escolhas estratégicas para o desenvolvimento do plano de comunicação. Ao final os alunos puderam se auto avaliar a partir do resultado real do projeto, onde o grupo que conseguiu o resultado esperado se contrastou com o grupo que obteve resultado aquém do esperado, desta forma as falhas na implementação do plano de comunicação de marketing ficou mais evidente. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** É importante ressaltar que a implementação do Problem Based Learning é uma metodologia de ensino que gera grandes possibilidades na área dos negócios, já que aproxima os alunos de um processo muito próximo da realidade profissional. É válido ressaltar o crescimento dos alunos acerca das frustrações e da incerteza em relação a construção e implementação do projeto que eles desenvolveram, desenvolvimentos importantes para a vida profissional.

**Palavras-chave:** Marketing. Problem based learning.

## Metodologias Ativas: Aplicação do Ensino por Meio de Projeto (*project*) em uma Atividade de Extensão Acadêmica

**PASTOR, A. B.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[andersonbotelho@hotmail.com](mailto:andersonbotelho@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O processo de envelhecimento no Brasil ocorre de modo mais acelerado do mundo. À medida que a população idosa aumenta, elevam-se às vítimas de violência financeira e de endividamento. Diante do cenário atual e da perceptível existência das dificuldades dos alunos no que tange a relação entre o mundo acadêmico e o mercado de trabalho, mediante a dispersão em função do volume de informações disponíveis através dos diferentes recursos tecnológicos, o Projeto de Extensão (PE), ligado à disciplina Administração de Custos, enfatiza a correlação entre a realidade, com suas complexidades, e a teoria, através da construção de maneiras de educação, trabalho e produção de conhecimento, exatamente, o que se propõe a metodologia ativa. **OBJETIVO:** Demonstrar à aplicação de Metodologias Ativas, no processo de ensino-aprendizagem, e sua interação entre a teoria e a prática na disciplina de Administração de Custos, no curso de Engenharia de Produção, de forma produtiva e prazerosa, envolvendo professores, alunos e a comunidade. **METODOLOGIA:** Envolver o aluno como protagonista de sua aprendizagem e desenvolver seu senso crítico do que é competência para relacionar esses conhecimentos ao mundo real, lhe dá possibilidades de viver novas experiências. Na medida que os alunos constroem o conhecimento e desenvolvem habilidades de resolução do problema, planeja, executa, julga e debatem, surgem oportunidades de melhor compreensão e assimilação dos conceitos aplicados pelo professor e trabalhado pelo aluno. O PE contempla a conscientização de um público em situação de vulnerabilidade Social e Econômica, com atividades realizadas pelos alunos, de forma educativa, através do Ensino por Meio de Projetos (*project*), com propostas de atividades práticas, aliadas às teóricas, com acompanhamento do professor responsável pela disciplina. **RESULTADOS:** Motivação dos alunos com o método de aprendizagem. O processo de busca de novos conhecimentos ligados ao problema estudado foi rico, com muitas possibilidades de experiências, informações, debates, apresentações e discussões das soluções fora da sala de aula. Permitiu o aluno reconhecer a importância de desenvolver a capacidade de análise e decisão. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A Metodologia Ativa aplicada permite enriquecer a aprendizagem do aluno e lhe dá à oportunidade de vivenciar uma experiência concreta, viabiliza a interação entre a teoria vista em sala, para o confronto de ideias e aprofundamentos na prática.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas. Ensino por Meio de Projeto. Estilo de Aprendizagem.

## Metodologias Ativas e inclusão: a diversidade funcional como o nó da questão

**RIBEIRO, P. U.<sup>1</sup>; BORGES, R. A.<sup>1</sup>; FERREIRA, F. M. R.<sup>1</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
[patricia.uebe@yahoo.com.br](mailto:patricia.uebe@yahoo.com.br)

### RESUMO

As metodologias ativas de aprendizagem, embora dialoguem com as demandas educacionais contemporâneas nem sempre contemplam as necessidades de pessoas com diversidade funcional. Na perspectiva de um aprofundamento teórico-prático dessa temática, propusemos em 2017 para o V Seminário de Inclusão no Ensino Superior, realizado na Universidade Federal de São João del-Rei – UFSJ, em parceria com o Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves – UNIPTAN, oficinas pedagógicas com o uso de metodologias ativas de aprendizagem no processo de inclusão escolar. Duas questões básicas surgiram como desafio: Como possibilitar a participação de alunos com diversidade funcional em atividades pedagógicas que utilizam metodologias ativas com tecnologia, uma vez que estas não contam com o apoio de tecnologia assistiva? E, como adaptar as metodologias ativas sem o uso de tecnologias, para possibilitar a participação desses alunos? O objetivo do trabalho foi compreender os desafios que algumas metodologias ativas com/sem o uso de tecnologias apresentam no trabalho com alunos de diversidade funcional, e se há possibilidades de adaptações. Nessa perspectiva buscou-se realizar a pesquisa utilizando metodologias ativas que são comumente trabalhadas pelos professores do UNIPTAN, tais como: Socrative, Nuvem de Palavras, Passa ou Repassa e Quiz. As atividades foram aplicadas primeiramente aos participantes da oficina, e em seguida os mesmos foram submetidos a simulações na condição do aluno com diversidade funcional. Os participantes experimentaram as dificuldades, buscando alternativas de superação. Percebeu-se que é possível construir coletivamente caminhos para o trabalho com metodologias ativas, por meio do diálogo e interesse. Conclui-se que as metodologias ativas sem o uso de tecnologia, são mais adaptáveis. Mas, para que as metodologias ativas com o uso de tecnologia sejam realmente inclusivas, é necessário haver um empenho dos criadores de programas e games educacionais, para que as desenvolvam com tecnologia assistiva, e que os professores as conheçam bem para serem capazes de adaptá-las à realidade de seus educandos, contribuindo para a garantia dos direitos, da autonomia e da valorização da pessoa com diversidade funcional. As metodologias ativas quando trabalhadas na perspectiva da inclusão, despertam o potencial afetivo/humano, colaborativo e criativo, além de estimular o empreendedorismo. Porém é um trabalho que ainda requer muitas pesquisas e empenho para se adequar de forma mais ampla e plena às necessidades educacionais de todos os sujeitos e suas singularidades.

**Palavras-chave:** Metodologia Ativas. Inclusão. Diversidade funcional.



## Metodologias ativas na educação empreendedora: um caso na disciplina de Inovação e Empreendedorismo Social

**CARDOSO, G. F.<sup>1</sup>**

1 – UDF, Centro Universitário do Distrito Federal, Brasília, DF  
[gabriel.cardoso@gmail.com](mailto:gabriel.cardoso@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Centro Universitário UDF tem um projeto transdisciplinar de educação empreendedora que perpassa os 28 cursos de graduação da instituição, organizado e executado por meio de dezenas de ações acadêmicas e pedagógicas. A educação empreendedora busca estimular a formação de competências, habilidades e *soft skills*, tendo como principal objetivo tornar os estudantes mais criativos, proativos, inovadores e orientados para oportunidades (LACKÉUS, 2015). Uma das ações do projeto é a oferta semestral de turmas da disciplina Inovação e Empreendedorismo Social, cuja ementa é “estudo e vivência do processo social empreendedor, a partir da nova lógica digital e da inovação, orientados para a construção de propostas de solução e mitigação de problemas sociais contemporâneos”. Tal disciplina, de 80 horas/aula, utiliza diversas metodologias ativas de aprendizagem, sendo o *Problem Based Learning* a principal delas. **OBJETIVO:** Explorar a percepção e o engajamento de estudantes a partir da adoção de metodologias ativas de aprendizagem na educação empreendedora, por meio de um caso na disciplina optativa Inovação e Empreendedorismo social. **METODOLOGIA:** A pesquisa tem perfil qualitativo e quantitativo com caráter exploratório. Utilizou como método o estudo de caso e teve como campo, em 2017, duas turmas com 49 estudantes cada (oriundos dos cursos de Administração, Arquitetura, Ciências Contábeis, Design Gráfico, Engenharia Civil e Relações Internacionais). Coletou-se os dados a partir de observação e entrevista do tipo painel, onde depois se analisou a percepção e o engajamento dos estudantes na disciplina. **RESULTADOS:** Observou-se que a maior parte estudantes se manteve engajado durante o semestre. Dos 14 grupos de 7 alunos, formados nas duas turmas, 12 concluíram a disciplina, atendendo a todos os indicadores avaliativos (diferenciando-se em graus diferentes de sofisticação e qualidade de entrega). Do universo estudado (N=98), 12 estudantes procuraram o professor, voluntariamente, para manifestar percepção positiva sobre a experiência metodológica vivenciada naquela disciplina com expressões como: “a melhor no curso superior”, “transformadora”, “deveria ser usada por outros professores”, “desisti de trancar a faculdade por esta disciplina”. Estudantes com baixa frequência e que não realizavam atividades teóricas demonstraram desmotivação e com as atividades. A principal barreira observada na adoção de metodologias ativas neste caso é a falta de tempo dos estudantes para concluir as atividades extraclasse. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Esta pesquisa sugere que a adoção de metodologias ativas em disciplinas que busquem formar competências pode motivar e engajar os estudantes. Pretende-se avançar na investigação da adoção de tais metodologias, avaliando não só o engajamento e a percepção, como também a aprendizagem.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Aprendizagem baseada em problemas. Educação empreendedora. Empreendedorismo social.



## Metodologias Ativas nas práticas docentes do Unileste

**GOMES, M.A.F.<sup>1</sup>; CALDEIRA, I.C.<sup>1</sup>; DIAS, F.M<sup>1</sup>; SOUZA, M.A.S.<sup>1</sup>; PIMENTA, D.V.A.<sup>1</sup>**

*1 Centro Universitário do Leste de Minas Gerais – Unileste, Coronel Fabriciano, MG.  
[mafomes@p.unileste.edu.br](mailto:mafomes@p.unileste.edu.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O uso de Metodologias Ativas nos cursos de graduação do Unileste foi impulsionado a partir de mudanças curriculares e atividades de formação docente (curso de formação docente na modalidade híbrida e oficinas). Objetiva-se assim apresentar uma análise, na perspectiva dos docentes, sobre o uso de Metodologias Ativas durante o ano de 2017. **METODOLOGIA:** Aplicação de questionário online para todos os docentes dos vinte e três cursos de graduação do Unileste. O questionário, com duas questões dissertativas e cinco questões objetivas, ficou disponível por quinze dias no mês de dezembro de 2017. As questões versaram sobre (i) as metodologias que utiliza; (ii) a frequência de uso das metodologias; (iii) os fatores dificultadores; (iv) a avaliação sobre o uso das metodologias; (v) a percepção sobre o comportamento dos alunos; (vi) os impactos na aprendizagem. **RESULTADOS:** Dos 190 professores da IES, 120 responderam ao questionário (63%). O Estudo de Caso foi a metodologia mais utilizada pelos docentes (82,5%), seguida por PBL e Metodologia da Problematização pelo Arco de Maguerz (51,7% cada), Aprendizagem por Projetos (42,5%), *Peer Instruction* (28%), Rotação por Estações e Gamificação (15,8% cada), Júri Simulado (11,7%), Fórum Virtual (10,8%) e Bola de Neve (3,3%). A frequência das metodologias ativas nas práticas dos docentes apresentou-se da seguinte forma: 43,3% utiliza *frequentemente*, 46,7% utiliza *às vezes*, 9,2% utiliza *raramente* e, apenas 0,8% não utilizou nenhuma metodologia ativa. Quanto aos fatores dificultadores foram indicados com maior ocorrência a *resistência dos alunos em relação às mudanças de práticas e a infraestrutura* e os recursos. Os docentes atribuíram os conceitos *excelente e muito bom* (56,6%), *bom* (37,5%), *regular e fraco* (5,9%) para avaliar o uso das metodologias ativas em suas salas de aula. Na percepção dos docentes os alunos se comportam de maneira *participativa* (78,3%), *crítica* (30%), *resistente* (26%), *indiferente* (11,7%), *apática* (7,5%) e *cética* (5,0%). Os impactos na aprendizagem, segundo os docentes, permearam os domínios cognitivo, afetivo e psicomotor de acordo com Bloom, tais como: *Trabalhar em equipe* (75%), *aliar teoria à prática* (67,5%), *resolver problemas* (65,8%). **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Os resultados demonstraram que o uso das metodologias ativas no Unileste tem alcançado resultados relevantes quanto à adesão de docentes e discentes, à frequência da aplicação de diferentes metodologias, bem como quanto aos impactos na aprendizagem dos discentes. De acordo com os docentes é possível identificar que ocorre um processo de desenvolvimento de competências de nível superior nos cursos de graduação do Unileste por meio do uso de metodologias ativas.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Práticas docentes. Aprendizagens significativas.

## Metodologias de Ensino Inovadoras e Competências Profissionais: relato de case no MBA em Gestão Estratégica de Pessoas

COGNETTI, N. P.<sup>1</sup>

1 – Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro, SP.  
[pascon.natalia@gmail.com](mailto:pascon.natalia@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O atual mercado de trabalho tem, cada vez mais, demandado congruência entre as competências técnicas e comportamentais dos profissionais; tal cenário impacta diretamente na preparação dos futuros candidatos a postos de trabalhos. Neste sentido, percebe-se a relevância da formação educacional atenta às questões sociais e as inovações tecnológicas. Da mesma forma que a educação básica e superior necessita de práticas de ensino inovadoras e que contribuam ao protagonismo do estudante em seu processo formativo, as pós-graduações também precisaram renovar as suas metodologias. Enquanto que na graduação o indivíduo tem acesso às reflexões teóricas da sua área, é na especialização que este deverá embrenhar-se às situações práticas que possibilitem a aplicação dos conhecimentos adquiridos. **OBJETIVO:** Por meio da análise do cenário educacional e do mercado de trabalho, este estudo objetivou implantar e analisar os resultados da utilização de metodologias inovadoras de ensino no MBA em Gestão Estratégica de Pessoas, em um Centro Universitário no norte paulista. **METODOLOGIA:** As atividades foram implantadas no módulo que versou sobre Cargos, Carreira e Remuneração; para tanto, foram antecipados em portal online os materiais teóricos da disciplina, a fim de que as aulas pudessem ser realizadas por meio de metodologias ativas de ensino. A problemática apresentada aos alunos concentrou-se na criação de uma Consultoria estratégica voltada ao cenário acadêmico e, especialmente, a implantação de ferramentas tecnológicas e inovadoras no ensino. A fim de que os aspectos teóricos relevantes à formação fossem trabalhados nas discussões presenciais, foram utilizadas as metodologias PBL (aprendizagem baseada em projetos), Aprendizagem por Estações de Ensino e Design Thinking. **RESULTADOS:** A análise de indicadores como: presença em aulas, acesso ao acervo da biblioteca e desempenho acadêmico, sugeriu sucesso quanto às metodologias utilizadas. Ademais, observou-se maior clareza dos alunos quanto ao conceito de metodologias inovadoras de ensino, além do aprimoramento e/ou desenvolvimento de competências comportamentais importantes ao cenário mercadológico, tais como o trabalho em equipe, comunicação, resolução de problemas e criatividade. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O ensino autodirigido propicia ao indivíduo o emprego de recursos comportamentais e técnicos na busca por alto desempenho, resultando em uma aprendizagem dinâmica e significativa. Quando avaliado o cenário de formação pós-graduação, tais métodos tornam-se urgentes e mais efetivos, uma vez que a ênfase educacional está na preparação do profissional para atuar com mais qualificação em seu campo de trabalho.

**Palavras-chave:** Pós-graduação. Metodologias inovadoras de ensino. Mercado de trabalho. Habilidades comportamentais.

## Mix de metodologias ativas no desenvolvimento de habilidades de relacionamento interpessoal em estudantes de medicina

**ARAGÃO, J. C. S.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[julio.aragao@foa.org.br](mailto:julio.aragao@foa.org.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Metodologias ativas tem sido vistas e incentivadas em diferentes níveis do ensino como um meio de proporcionar protagonismo e autonomia ao aluno no processo de aprendizagem, desenvolvendo a autorregulação e a capacidade de aprender permanentemente, competências necessárias em um mundo com contínua renovação e substituição de conhecimentos e práticas. Da mesma forma que as habilidades a serem atingidas são variadas e diferentes, os métodos aplicados para facilitar seu desenvolvimento também devem variar, mostrando ao estudante formas diversas e sinérgicas de aquisição e desenvolvimento do conhecimento. **OBJETIVO:** Relatar experiência do uso de um mix de metodologias ativas nas atividades de desenvolvimento de competências de relacionamento interpessoal do módulo “Relação médico paciente” do Curso de Medicina. **MÉTODO:** Os encontros em sala de aula abordam diversos temas sobre relação médico paciente e as atividades de cada encontro foram programadas utilizando um mix de metodologias que atendessem aos objetivos de tema. Para abordar os Estereótipos médicos relacionados a profissionais de sucesso utilizou-se um brainstorming no qual os alunos construíram o perfil desejado através de figuras ou personagens de conhecimento público, sendo feita uma discussão em grupo sobre as características predominantes encontradas e como cada aluno percebia sua relação (ou falta dela) com esse perfil. A comunicação não verbal e de más notícias e seus respectivos impactos no relacionamento médico-paciente foi trabalhada em atividades de *role play*, em diferentes cenários. Para desenvolver o tema Médicos e mídias sociais, os alunos realizaram estudo de casos de postagens de perfis de médicos (mantidos no anonimato) e discutiram possíveis contextos e respectivas implicações de cada situação, havendo um momento para reflexão em grupo e outro para uma plenária de toda a turma. Para a abordagem de Relacionamentos interpessoais entre médicos, foram submetidos a uma sessão de solução de problemas, na qual cada grupo recebe um cenário no qual conflitos ou não conformidades necessitam de uma solução para enfrentar as situações de desgaste presentes no contexto. **RESULTADOS:** Os alunos participam ativamente das atividades e avaliam que tais momentos permitem refletir sobre aspectos importantes, mas muitas vezes negligenciados durante a formação médica. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** o uso de diferentes metodologias para as atividades de ensino de habilidades atitudinais na relação médico paciente facilita o desenvolvimento dos alunos e permite que os mesmos compreendam a aplicabilidade destas competências decorrentes da abordagem ensinada em situações de seus cotidianos profissionais.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Estudantes de medicina. Relação médico paciente.

## Modelagem e Simulação de Processos Produtivos em uma Indústria de Presidente Prudente como Case de Sucesso das Relações Academia Organizações

**SOUZA, T. G.<sup>1</sup>; TURINO, C. E.**<sup>1</sup>

*1 – Toledo Prudente, Centro Universitário "Antônio Eufrásio de Toledo" de Presidente Prudente, SP.  
[tiago.grajanin@toledoprudente.edu.br](mailto:tiago.grajanin@toledoprudente.edu.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O presente trabalho evidencia as contribuições da aplicação da modelagem em simulação de processos produtivos por meio do desenvolvimento de projetos na Stetsom, indústria do ramo de som automotivo, de Presidente Prudente/SP. Os projetos foram elaborados no contexto das disciplinas Estratégias de Produção, Produção Inovadora VI, Engenharia de Operações e Processos de Produção e Projeto Integrador II, que compõem a matriz curricular do 6º termo do curso de Engenharia de Produção do Centro Universitário "Antônio Eufrásio de Toledo" de Presidente Prudente. Para a realização dos projetos, participaram 16 alunos. **OBJETIVO:** Foi estabelecido como objetivo principal a modelagem e a simulação de processos reais por meio do uso do software FlexSim, visando a análise do cenário atual e a posterior criação de soluções inovadoras para otimizar os processos existentes em determinados setores da Stetsom. **METODOLOGIA:** As aulas foram planejadas a partir de basicamente quatro passos para modelar qualquer processo. Primeiramente, foi realizada a importação do *layout* em CAD (AutoCad DFX ou DWG format), e os objetos relevantes ao processo foram adicionados (operadoras, máquinas, empilhadeiras, racks e outros). Segundo, os fluxos dos itens que foram processados eram definidos utilizando-se conexões clique e arraste no sentido do fluxo. Terceiro, o aluno detalhou os parâmetros dos objetos como tempo de processamento, lógica, velocidades das esteiras, informações dos funcionários, opções de manuseio dos materiais e opções de visualização. Quarto, as métricas relevantes de avaliação puderam ser visualizadas em um *dashboard* e foram definidas usando as opções configuradas disponíveis e os *wizards* de configuração. Após o término da modelagem do cenário atual, os alunos executaram o modelo e visualizaram o processo em um ambiente 3D. Toda a pesquisa relativa ao projeto foi feita a partir de um convênio firmado entre IES e Stetsom, que possibilitou acesso dos alunos ao ambiente da indústria. **RESULTADOS:** A apresentação das soluções desenvolvidas foi feita em um evento realizado na IES, que contou com a participação de representantes da referida indústria, IES, alunos e professores. As soluções propostas visaram otimizar processos existentes na Stetsom, abrangendo informações sobre equipamentos, tempo de transporte, estatística do estado dos equipamentos, utilização de funcionários, tempo de espera, filas, níveis de WIP, métricas de quebras, reparo e configuração de máquinas, alocação de espaço entre outros. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Um aspecto positivo a ressaltar diz respeito à motivação dos alunos, pois foi a primeira vez que desenvolveram um projeto real em uma indústria utilizando um software de simulação no qual os conteúdos estudados no curso foram relacionados com o exercício da profissão.

**Palavras-chave:** FlexSim. Simulação. Indústria. Engenharia de produção.



## Muito além de um *Advergame*: aprendizagem baseada em projetos para uma experiência entre os cursos de Marketing e Jogos Digitais

HORÁCIO, N.<sup>1</sup>, CARFORA, M.; VIANNA, S. C. G.<sup>1</sup>; BONDIOLI, A. C. V.<sup>2</sup>

1 – ENIAC, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

2 - NUPE ENIAC, Guarulhos, SP.

[nanci.horacio@eniac.edu.br](mailto:nanci.horacio@eniac.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Este trabalho tem o propósito de ressaltar a inovação pedagógica nos cursos de Graduação Tecnologia em Marketing e Jogos Digitais do Centro Universitário Eniac, propondo o uso de metodologias ativas de aprendizagem nas Unidades Curriculares correntes com o intuito de minimizar as lacunas entre o que se *aprende* na faculdade versus competências práticas requeridas pelo mercado de trabalho aos profissionais recém-formados. As novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) está desbancando modelos tradicionais e transformando o modo de se fazer publicidade e propaganda *apropriando-se do Advergame, que vem da fusão das palavras “Advertise” e “Game”,* (em tradução livre propaganda em jogo). Trata-se de uma estratégia de marketing que utiliza os games como ferramenta para divulgar marcas, produtos, serviços e organizações. **OBJETIVO:** Face ao “cansaço” dos formatos tradicionais de mídia digital e, diante de uma nova categoria de consumidores “*casual gamers*” (*jogador casual*) o objetivo deste trabalho foi elaborar um jogo 3D multiplataforma para a divulgação de um produto ou serviço inovador. **METODOLOGIA:** Todo o projeto foi planejado pelos docentes, com a ferramenta de gestão de projetos *Lyfe Cycle Canvas* e conduzido por meio de **Aprendizagem baseada em Projetos**. Oficinas quinzenais entre os estudantes foram realizados para que vivenciassem os papéis de “cliente” e “fornecedor”. Na apresentação dos resultados e obtenção de *feedback* foi utilizado o modelo do programa “*Shark Thank*”. **RESULTADOS:** A aprendizagem de adultos, em cursos de Ensino Superior torna a inovação pedagógica mais desafiadora visto que o “aprender” só faz sentido se puder ser aplicado e praticado pelos educandos. Neste sentido a aprendizagem baseada em projetos estimula o “aprender colaborativo” tanto no trabalho em equipes, como na experiência vivencial das oficinas para produção de 15 *Advergames* e campanhas publicitárias conforme os requisitos e restrições do projeto. Promoveu a integração entre educação e gestão; criatividade, inovação e desenvolveu habilidades sociais e emocionais. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Cabe destacar o formato inovador de apresentação dos *advergames* (*Shark Thank - negociando com tubarões*) aos docentes e especialistas das áreas, que elogiaram o poder de argumentação e negociação de quem conhece o trabalho “que fez”. Assim, os estudantes aproximaram-se das competências requeridas pelo mundo do trabalho, quer seja na construção dos jogos ou nas campanhas publicitárias tornando-se profissionais capazes de ter sucesso na vida.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em projetos. Inovação pedagógica. Advergame. Aprendizagem ativa. Interdisciplinaridade.

## O Cotidiano e o Desenho da Cidade no Ensino de Urbanismo: Relato de uma Experiência Didático-Pedagógica

**SOUZA, L. R.<sup>1</sup>; FERES, G. S.<sup>1</sup>**

*1 –USF, Universidade São Francisco, Curso de Arquitetura e Urbanismo, Campus Itatiba, São Paulo.  
[laura.souza@usf.edu.br](mailto:laura.souza@usf.edu.br), [giovana.feres@usf.edu.br](mailto:giovana.feres@usf.edu.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Este artigo apresenta uma experiência didático-pedagógica no curso de arquitetura e urbanismo da USF em Itatiba, discutindo a abordagem metodológica da disciplina Projeto de Urbanismo II (PU II), o engajamento dos alunos, o arcabouço teórico com o qual foram confrontados e sua apropriação nos projetos de requalificação urbana apresentados ao final do curso. **OBJETIVO:** O objetivo da disciplina PU II é trazer ao aluno a compreensão dos processos e relações do uso do espaço público e do sistema de espaços livres, analisá-los e propor mudanças no desenho de um bairro para potencializar as atividades da esfera da vida pública. **METODOLOGIA:** Foram utilizadas metodologias ativas para a leitura e interpretação de textos, debates, cadernos de memórias contendo resenhas, fichamentos e relatórios individuais de todas as atividades realizadas ao longo do semestre. Na etapa de levantamento de dados, usando uma abordagem fenomenológica para a apreensão do aspecto sensível da cidade e moradores, foram feitas visitas de campo culminando na confecção mapas colaborativos elaborados pelos próprios alunos. Para a análise dos dados e do desenvolvimento do diagnóstico urbano os alunos sistematizaram seus resultados em forma de infográficos, jogos, maquetes e modelos tridimensionais. Na etapa de projeto do desenho urbano, os grupos tiveram contato com literatura científica específica para cada problemática trazida por eles. Os resultados foram apresentados em forma de vídeo institucional, no qual assumiam o papel de uma prefeitura apresentando aos moradores as propostas para os bairros. **RESULTADOS:** Dar aos alunos a responsabilidade por decidir a área dos projetos gerou grande número de problemas descobertos e resolvidos, e eliminou a redundância dos resultados. A variedade de locais escolhidos exigiu das docentes mais atenção aos levantamentos e diagnósticos, mas também trouxe para a sala grande diversidade de soluções para o desenho urbano na escala do bairro. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Observou-se o crescente envolvimento dos alunos, particularmente na etapa de diagnósticos com a elaboração de jogos e infográficos, mas especialmente alunos empoderados, orgulhosos e conscientes do resultado de seu próprio esforço. No acompanhamento da turma pôde-se notar sua apropriação com o tema e seu interesse pelo urbanismo. Ao longo do processo sentiram-se livres para questionar suas próprias escolhas e negociar com as professoras o andamento das atividades. Não de maneira a tentar burlar os processos avaliativos, mas para incorporar seus pontos de vista nele.

**Palavras-chave:** Arquitetura e Urbanismo. Espaço urbano. Metodologias ativas.



## O Mapa Conceitual como Desenvolvimento de uma Aprendizagem Significativa no Ensino Médico

**GARCIA, M.B.O.**<sup>1</sup>

1 –USFUniversidade São Francisco – Curso de Medicina - Bragança Paulista - SP  
[maria.garcia@usf.edu.br](mailto:maria.garcia@usf.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Os estudantes do Curso de Medicina, inseridos na Geração Z, são conhecidos por serem “nativos digitais”. Paradoxalmente, por estarem tão conectados virtualmente, muitos deles sofrem com a falta de intimidade em relação a comunicação verbal, o que acaba por causar diversos problemas com as outras gerações e a vivência passa a ser marcada pela ausência da capacidade de ser ouvinte e ser avaliado. Tais características impulsionam uma prática pedagógica distinta de desenvolvimento de conteúdos respeitando os diferentes estilos de aprendizagem, reconhecendo as diferentes formas de conhecimento e a diversidade cultural e social. Os mapas conceituais tem sido objeto de utilização como ferramenta didática no ensino médico com o propósito da construção do sujeito médico previsto nas Diretrizes Curriculares Nacionais de Medicina. **OBJETIVO:** Este trabalho tem por objetivo relatar a experiência da utilização de Mapas Conceituais desenvolvidos a partir do Cmap Tools na disciplina de Biologia Celular e Tecidual no Curso de Medicina como forma de promover uma aprendizagem significativa e favorecendo os pilares da educação para o século XXI. **METODOLOGIA:** A atividade foi desenvolvida com uma turma de 40 alunos do componente curricular Biologia Celular e Tecidual (Bioquímica) – Curso Medicina, na abordagem do tópico Lipogênese e Obesidade de forma integrada (4 h). Foram disponibilizados previamente aos estudantes bibliografia específica sobre o assunto, associado a um caso problema envolvendo Obesidade. Após o contato prévio com o material indicado os estudantes foram divididos em grupos de 4 estudantes no intuito de discutir sobre o caso problema proposto e desenvolver um mapa conceitual utilizando-se do Cmap Tools. Os mapas conceituais foram analisados e o feedback realizado aos estudantes. **RESULTADOS:** A atividade permitiu um ambiente didático de discussão entre os estudantes e um engajamento na realização da tarefa mediada pelo docente. Os grupos conseguiram promover a contextualização dos conhecimentos e a revisão e repactuação da relação entre docentes e discentes. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A aprendizagem significativa proposta pelo uso dos mapas conceituais favorece desaprender a ensinar em uma via de mão única, compreender a dinâmica do próprio ambiente, explorar as potencialidades dos recursos disponíveis e reconhecer que a aprendizagem é um processo contínuo e está na base da construção de uma nova atitude, assim como desenvolve as competências gerais das Diretrizes Curriculares do Curso de Medicina.

**Palavras-chave:** educação médica; aprendizagem; tecnologia

## O uso das metodologias ativas para a promoção do sucesso no ENADE

**RANGEL, J. V.<sup>1</sup>; AMENO, V.P.<sup>1</sup>; BORGES, R.A.<sup>1</sup>; CARVALHO, A. A.<sup>1</sup>; FERREIRA, F.M.R.<sup>1</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo Neves, São João del Rei, MG.  
[jaqueline.rangel@uniptan.edu.br](mailto:jaqueline.rangel@uniptan.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes - ENADE é sempre um desafio para alunos e profissionais envolvidos. Em 2017 esta ação tornou-se ainda mais desafiadora em função do nível de desempenho acadêmico da turma do curso de Pedagogia que seria avaliada e demonstrou durante o curso muita limitação em sua formação inicial, com dificuldades de aquisição de conteúdo curricular e até nas relações interpessoais. Analisando a relevância da avaliação para o curso e buscando melhorar a qualidade de formação das alunas concluintes, a equipe ENADE do curso de Pedagogia do UNIPTAN deliberou por realizar um trabalho inovador e eficaz utilizando metodologias ativas nas ações pedagógicas com a turma. **OBJETIVO:** Além de desenvolver uma aprendizagem sólida esta abordagem visava promover melhor interação social entre as alunas, configurando-se como uma boa opção para elevar a motivação e adesão ao projeto. **METODOLOGIA:** As portarias e avaliações das edições do ENADE de Pedagogia dos anos de 2005, 2008, 2011, 2014 foram objeto de estudo e análise em cada prova/questão realizando um levantamento dos temas mais recorrentes. A partir das análises foram realizadas aulas de nivelamento de conteúdos com a turma duas vezes por semana das 18h às 19h, entre maio e outubro de 2017. As aulas de nivelamento foram planejadas e desenvolvidas utilizando-se metodologias ativas, sobretudo a “sala de aula invertida” e o “estudo de caso”. Assim, com um planejamento diferenciado, procurando explorar o conhecimento prévio das alunas sobre os temas e construindo com elas uma ressignificação das abordagens teóricas, buscou-se uma aprendizagem consistente. Para revisar e avaliar o trabalho realizado com a turma de Pedagogia que faria o ENADE em 2017, a equipe idealizou um *quizz*. A dinâmica do *game*, inspirada no “Show do Milhão”, teve como respaldo didático a teoria da *gamificação*. As perguntas do jogo davam a todas as alunas oportunidade de reflexão e aprendizado. A atividade contou com a colaboração de todos os professores do curso que elaboraram questões relativas aos conteúdos mais recorrentes no ENADE, conforme a análise supracitada. O jogo foi programado de forma minuciosa utilizando recursos de mídia e o ambiente para sua realização foi organizado com cuidado (decoração, sonoplastia e escolha do apresentador). Tudo planejado para colaborar com o sucesso da atividade. **RESULTADOS:** O *feedback* das participantes foi muito positivo tanto em termos de aprendizagem e revisão como em divertimento. As aulas de nivelamento deram às alunas nova oportunidade de aprender e de expressar esta aprendizagem assim o *quizz* alcançou o sucesso esperado. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Trabalhando com metodologias ativas na turma pode-se perceber que o foco no ENADE se apresentou de maneira leve e possibilitou melhor perspectiva quanto ao desempenho na avaliação. Na reflexão da prática docente pode-se constatar que estas mesmas atividades podem ser realizadas em etapas anteriores durante a formação das turmas que farão ENADE.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Gamificação. Ressignificação.

## O Uso de PBL (Problem Based Learning ) na Construção do Pensamento de Gestão Organizacional Junto aos Alunos da Disciplina de Empreendedorismo

**BACKES, C. D.<sup>1</sup>; PEREIRA, S. C.<sup>1</sup>**

1 – FACCAT, Faculdades Integradas de Taquara, Taquara, RS.  
[cbackes@faccat.br](mailto:cbackes@faccat.br); [sandro.cezer@faccat.br](mailto:sandro.cezer@faccat.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A aprendizagem por projetos, no que diz respeito ao ensino de nível superior, tem por objetivo trabalhar o processo cognitivo e didático pedagógico pautado através da significação de problemas concretos e presentes na realidade cotidiana do aluno, com o uso e aplicação de soluções práticas que possam assim, servir de embasamento para o atingimento e visualização de soluções. Uma das propostas da disciplina de Empreendedorismo, é proporcionar aos alunos, não só uma exposição a diversos conteúdos, mas também a prática que segue dentro de uma visão de gestão organizacional real, voltada a comunidade. **OBJETIVO:** Apresentar dentro de um contexto geral, como a construção de projetos voltados a comunidade, pode trazer a disciplina de Empreendedorismo, novas possibilidades de avaliação e engajamento dos alunos junto à esta, onde pretende-se desenvolver um maior comprometimento e colaboração dos alunos em relação aos conteúdos trabalhados, ocasionando assim, um melhor aprendizado e compreensão das responsabilidades e especificidades de cada aluno dentro universo da sala de aula, bem como um princípio de visão gestora dentro de equipes ou as chamadas “empresas” criadas em sala de aula. **METODOLOGIA:** Aulas expositivas e o uso preponderante de metodologias ativas que permitam o exercício do que foi apresentado em relação ao conteúdo de Empreendedorismo e sua correlação a realidade, abrangendo um aspecto empresarial e de planejamento e organização com foco em resultados. **RESULTADOS:** Um melhor aproveitamento da turma, dentro de um aspecto de inteireza, com relação a acompanhamento desta no que diz respeito aos conteúdos trabalhados, onde foi possível notar um senso de interesse maior e de responsabilidade por parte dos alunos, já que muitos destes nunca tinham experimentado nem em âmbito profissional nem acadêmico, algo ligado a gestão organizacional, nem mesmo ao que diz respeito a visão sistêmica organizacional. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Através destas práticas, o aluno sentiu-se “gestor de seu próprio negócio”, já que dentro de uma mesma turma, formaram-se sete “empresas” diferentes com expectativas e ações que se diferenciavam em sua execução, mas com o mesmo propósito: criar “eventos” ou “ações” que auxiliassem no bem estar de suas comunidades locais. O uso do PBL possibilitou uma maior aproximação destes alunos junto à comunidade e a gestão estratégica e organizacional de um ambiente empresarial real.

**Palavras-chave:** PBL; Metodologias Ativas; Engajamento; Visão Sistêmica

## Crise de convulsão: aprendizado por inversão para não fazer confusão

**DE PAULO, R.J.F<sup>1</sup>**

UniTALO – Centro Universitário Italo Brasileiro, São Paulo, SP.  
[faeldepaulo@gmail.com](mailto:faeldepaulo@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A crise convulsiva como manifestação por alteração do sistema nervoso central depende de uma assistência à vítima, a fim de evitar sequelas, bem como controle da situação. **OBJETIVO:** O objetivo do presente relato é apresentar a utilização das ferramentas metodológicas *Peer Instruction* e *Problem Based Learning*, como método de aula, no processo de ensino e aprendizagem dos primeiros socorros nas crises convulsivas. **METODOLOGIA:** Participaram da aula, alunos do 4º semestre do curso de Educação Física do Centro Universitário Italo Brasileiro. Os alunos foram divididos em dois grupos (G1; G2), ambos os grupos visualizaram um vídeo em momentos distintos, de aproximadamente 5 minutos, cujo o mesmo apresentou uma situação problema relacionado à crise convulsiva, sendo que os alunos não obtinham a informação da temática do material e da aula. Após a análise do vídeo ambos os alunos, responderam de maneira individual, 2 questões relacionadas ao assunto abordado, sendo G1: (Questão 1: O que caracteriza a situação exposta no vídeo?) e (Questão 4: Quais são os cuidados e condutas em primeiros socorros para a situação em questão?) e G2: (Questão 2: Segundo as condutas em primeiros socorros, qual o fator de gravidade relacionado ao caso exposto?) e (Questão 3: Quais foram as manifestações clínicas observadas na vítima?). Em seguida foi determinado que os alunos de ambos os grupos formassem duplas entre si sendo 1 integrante G1 e 1 integrante G2. Desta forma o direcionamento da aula foi para que os mesmos nesse momento pudessem fazer uma discussão, sobre o que cada integrante havia respondido e ao mesmo tempo para que fosse criado um caso clínico. Diante da exposição e condução da aula, foi possível perceber que as ferramentas metodológicas ativas aplicadas foram inicialmente *Problem Based Learning*, aprendizado baseado em problema, uma vez que os alunos fizeram uma análise de caso em condição real de uma situação problema, após foi utilizado do método *Peer Instruction*, uma vez que ambos os alunos realizaram uma discussão sobre o que havia sido respondido de maneira individual e por fim de maneira conjunta foi utilizado novamente o *Problem Based Learning*, uma vez que os alunos elaboraram um caso conforme a exposição. **RESULTADOS:** Sendo assim como relato de experiência foi possível perceber a ferramenta metodológica em questão, utilizada em aula foi positiva e construtiva para o processo de ensino aprendizado do aluno, uma vez que o aluno inicialmente pode expor seu conhecimento de maneira individual e também contribuir com o aprendizado bem como o conhecimento do seu colega em classe. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Como experiência profissional foi possível perceber que o andamento da aula ocorreu de maneira dinâmica, produtiva, a fim de possibilitar a condição de autonomia e busca pelo aprendizado por parte do aluno.

**Palavras-chave:** Crise convulsiva. Metodologia invertida. Aprendizado em pares. Situação problema.



## Pedagogia de Projetos: Aprendizagem por meio da prática

**RINALDI, G.P.<sup>1</sup> ; LOZZA, S.I.<sup>2</sup> ; KIHARA, W.M.<sup>3</sup> ; SILVA, R. R.; CESAR JUNIOR, O.**

1 – FAE, Centro Universitário, Curso Pedagogia, Campus Centro I - Curitiba

[giullia.rinaldi@fae.edu](mailto:giullia.rinaldi@fae.edu)

2 – FAE, Centro Universitário, Curso Pedagogia, Campus Centro I - Curitiba

[silvia@fae.edu](mailto:silvia@fae.edu)

3 - FAE, Centro Universitário, Pastoral Universitária - Curitiba

[wellington.kihara@fae.edu](mailto:wellington.kihara@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Ao trabalhar com a pedagogia por projetos o professor permite que o aluno desenvolva autonomia, criatividade e ao mesmo tempo trabalho em equipe. Este estudo relata a experiência desenvolvida no primeiro bimestre de aula da disciplina de Planejamento e Organização de Eventos Escolares e não Escolares do Curso de Pedagogia. A docente da disciplina em questão cumprindo a solicitação da coordenação de curso, propôs a criação de um evento solidário envolvendo tanto a Instituição de Ensino, quanto os alunos e a Pastoral Universitária motivando-os a pensarem em uma nova forma de marcar seu papel na universidade e na sociedade.

**OBJETIVO:** Envolver os alunos do primeiro período do Curso de Pedagogia – na ação de Planejar, Organizar e Realizar um evento solidário propiciando momentos de vivências em atividades lúdicas/recreativas e integrando alunos em prol de ação solidária. **METODOLOGIA:** O Evento foi elaborado e executado por meio da organização da turma matriculada na disciplina. Tratou-se de uma Gincana de Páscoa Solidária entre calouros e veteranos dos cursos de pedagogia, administração, publicidade e letras para a arrecadação de caixas de chocolate.

**RESULTADOS:** Participaram do evento 102 alunos no total, sendo 60 de diferentes cursos e 42 na organização. As atividades propostas na gincana foram de recreação entre as equipes. A classificação de cada equipe foi categorizada de acordo com os critérios estabelecidos pela organização, e as três primeiras colocadas receberam premiação (cursos de extensão universitária e atividades complementares). No dia da entrega da arrecadação aos 550 estudantes do Ensino Fundamental 6º, 7º, 8º e 9º ano da Escola Estadual Rosa Johnson, situada na região metropolitana de Curitiba/PR foi realizado um lanche solidário promovido pela Pastoral da FAE e alunos de Pedagogia com atividades para as crianças. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O desenvolvimento da aprendizagem por meio de projetos e práticas educativas na disciplina envolvida foi de grande valia para os acadêmicos. Além de atingir os objetivos propostos pela disciplina foi possível também a prática das virtudes e dos valores franciscanos pregados pela instituição de ensino.

**Palavras-chave:** Pedagogia por projetos. Integração no ensino. Ação solidária.



## Problem Based learning (PBL) no Curso de Odontologia da UNIVATES

**TEIXEIRA, M. F. N. T.<sup>1</sup>; ALVES, A. M.<sup>1</sup>; CONDE, M. C. M.<sup>1</sup>; ALVES, T. G. N.<sup>1</sup>;  
RADOS, A. R. V.<sup>1</sup>; SALDANHA, O. M. F. L.<sup>1</sup>; GUARNIERI, F.<sup>1</sup> CASTRO, L. C.<sup>1</sup>**

1 – UNIVATES, Universidade do Vale do Taquari, Lajeado,RS.  
[mauricioteixeira@univates.br](mailto:mauricioteixeira@univates.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O curso de Odontologia da UNIVATES iniciou em 2015 com uma proposta inovadora no seu Projeto Pedagógico do Curso (PPC). Este currículo foi pensado a partir das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para os cursos de Odontologia e tem como premissas o desenvolvimento do pensamento crítico, autonomia dos sujeitos e aprendizagem significativa. Está organizado através de um currículo modular integrado e o uso de metodologias ativas de ensino e de aprendizagem para a formação de habilidades e desenvolvimento de competências capazes de formar cidadãos humanistas, generalistas, capazes de atuar nos diversos níveis de atenção à saúde a partir de princípios éticos. Uma das metodologias utilizadas no curso é o *Problem Based Learning* (PBL) ou Aprendizagem Baseada em Problemas, a qual se propõe a desenvolver um ou mais conteúdos/habilidades a partir de um problema, desafiando o estudante a buscar soluções. **OBJETIVO:** Descrever e discutir a utilização do PBL durante uma semana em uma turma de quarto módulo do curso. **METODOLOGIA:** Durante a última semana do quarto módulo, segundo semestre de 2017, os estudantes trabalharam com PBL, seguindo os passos da metodologia. O grupo de professores que trabalhou com estes estudantes ao longo do módulo montou uma situação problema (SP) que abordou os temas trabalhados ao longo do semestre. Para a tutoria dos estudantes durante o PBL, dois professores dividiram a turma em dois grupos de 8 estudantes e abriram a SP na manhã de segunda-feira e a fecharam na manhã de sexta-feira. Durante a semana foram preparadas estações de aprendizagem abordando os temas elencados na ementa da SP. Cada estudante elaborou uma questão de aprendizagem que serviu de referência para o desenvolvimento das atividades. **RESULTADOS:** A condução dos professores se deu de modo distinto, o que acarretou em desempenhos diferentes entre os grupos no decorrer da semana. Um dos grupos construiu apenas uma hipótese enquanto o outro trabalhou a partir de mais hipóteses. Cada estudante da turma desenvolveu estudos diferentes resultando em um processo de aprendizagem mais significativo a cada um deles com desempenhos diferentes na discussão final. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A avaliação foi feita a partir do desenvolvimento das atividades durante a semana e os professores relataram que os estudantes atingiram os objetivos propostos. Os estudantes avaliaram que a semana de uso de PBL seria mais produtiva se ocorresse no início do semestre recapitulando assuntos que porventura ficaram como lacunas no semestre anterior. Já os professores se questionaram se a montagem das estações de trabalho a partir da ementa do PBL, uma vez que algumas questões de aprendizagem elaboradas pelos estudantes não eram completamente contempladas pelas estações de trabalho.

**Palavras-chave:** Aprendizagem por problemas. Situação-problema. Aprendizagem Significativa

## Processo de Ensino/Aprendizagem Baseado na Metodologia Sala de Aula Invertida Associada à Metodologia Team Based Learning - TBL

PEREIRA, A. C. C.<sup>1</sup>; MARINS, L. A.<sup>1</sup>; ARIEIRA, A. A. S.<sup>1</sup>; TOMMASO, M. C. C.<sup>1</sup>; SANTOS, A. M.<sup>2</sup>

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

2 – UFRRJ, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ.  
[ana.callegario@foa.org.br](mailto:ana.callegario@foa.org.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O desenvolvimento da ciência e tecnologia, trouxe consigo além das inovações, a necessidade de atualização em diversas áreas, dentre elas a educação. Dessa forma, torna-se necessária a busca por propostas metodológicas de ensino/aprendizagem mais atrativas. **OBJETIVO:** O objetivo da proposta é relacionar as metodologias “Sala de Aula Invertida” com “Team Based Learning (TBL)”, para uma turma do nono período do curso de Engenharia Ambiental do Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA, na disciplina de Poluição dos Solos. **METODOLOGIA:** Para a proposta de Sala de Aula invertida foram disponibilizados aos alunos, com quinze dias de antecedência a realização da aula presencial, textos técnicos impressos. Para a proposta TBL foram formadas cinco equipes. Neste momento foram apresentados os critérios de avaliação da atividade. No dia da realização da metodologia TBL, a sala de aula foi previamente organizada em círculos de carteiras. Cada grupo recebeu 5 folhas de papel A4 branco, 5 canetas e uma lista contendo quatro perguntas pertinentes ao assunto previamente estudado. Nos últimos trinta minutos da aula, foi entregue à cada aluno uma Ficha de Avaliação da Atividade (FAA). **RESULTADOS:** Os resultados foram satisfatórios, visto que todas as equipes apresentaram bom rendimento na resolução das questões, participaram ativamente nas discussões presenciais e por meio da FAA, sinalizaram ter aprovado a proposta metodológica. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Foi possível observar uma postura curiosa e interessada dos alunos frente à proposta metodológica, que se transformou ao longo da atividade em uma postura de comprometimento. Tal realidade demonstra que novas práticas de ensino/aprendizagem são capazes de estimular os alunos na busca da construção do conhecimento de forma mais ativa.

**Palavras-chave:** Educação. Aprendizagem ativa. Inovação educacional.

## Projeto interdisciplinar no ensino superior: uma experiência entre o curso de Psicologia e Publicidade e Propaganda

**MEDINA, G. B. K.<sup>1</sup>; GARCIA, A. R.<sup>1</sup>**

1 – FAE, Centro Universitário FAE, Cursos (Psicologia e Publicidade e Propaganda), Campus Centro.  
[giovanna.medina@fae.edu](mailto:giovanna.medina@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Na contemporaneidade, diante de novos paradigmas educacionais, é urgente uma atualização da prática pedagógica, principalmente do docente do ensino superior, visando a superação da abordagem tradicional transmissora de conhecimento, para uma abordagem interdisciplinar, ativa e construtora de conhecimento. A partir desta visão, este trabalho tem como **OBJETIVO:** Apresentar uma experiência didática no ensino superior, envolvendo 55 alunos e 2 professores (uma do curso de Psicologia e um do curso de Publicidade e Propaganda - PP) de um Centro Universitário de Curitiba. **METODOLOGIA:** Inicialmente os professores das disciplinas de Psicologia Conjugal e Familiar e Produção de TV (PP) se reuniram e elaboraram um roteiro de trabalho, que foi apresentado pelos professores às suas turmas. As turmas foram orientadas a fazer os estudos iniciais dos assuntos que iriam explorar no projeto interdisciplinar que envolvia a produção de vídeos envolvendo temas da psicologia conjugal e familiar. No segundo momento as turmas foram apresentadas e iniciaram a elaboração dos projetos de produção dos vídeos, em grupos com alunos de psicologia e de PP. No terceiro momento, os alunos se encontraram para produzir os vídeos, e no último momento em um evento onde estavam as duas turmas, houve a apresentação dos vídeos produzidos. **RESULTADOS:** Foram elaboradas 7 produções audiovisuais em diferentes formatos (documentário, vídeo-aula, entrevistas, etc.) com os temas: homoparentalidade, divórcio colaborativo, coparentalidade, realidade das famílias imigrantes, famílias com filhos com deficiência, a figura paterna no século XXI e alienação parental. Também foi elaborado um *making-off* da experiência vivida pelos alunos. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Esta experiência proporcionou, além do estudo específico condizente às disciplinas dos alunos de cada curso, também a produção do conhecimento, a troca de experiências, e o desenvolvimento de habilidades relacionais com profissionais de outras áreas do conhecimento.

**Palavras-chave:** Interdisciplinaridade. Ensino superior. Metodologias Ativas.

## Projetos Interdisciplinares em Cursos de Engenharia

**FAESARELLA, A.S.<sup>1</sup>; MEYHOFER, D.F.<sup>1</sup>; JUNIOR, L.C.F.<sup>1</sup>; SABLÓN, V.I.B.<sup>1</sup>**

1 – USF, Universidade São Francisco, Engenharia Elétrica, Itatiba, São Paulo.  
[annete.faesarella@usf.edu.br](mailto:annete.faesarella@usf.edu.br), [debora.ferreira@usf.edu.br](mailto:debora.ferreira@usf.edu.br), [luiz.junior@usf.edu.br](mailto:luiz.junior@usf.edu.br), e  
[Vicente.sablon@usf.edu.br](mailto:Vicente.sablon@usf.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Este trabalho apresenta uma proposta, já implementada, de ferramenta de ensino para Cursos de Engenharia da USF, fundamentada nas Metodologias Ativas. Pensando no profissional que irá se formar e no desejado êxito no mercado de trabalho, o presente trabalho, visa desenvolver competências requeridas pelas empresas, como: competências profissionais, competências pessoais do *self-management*, competências sociais e metodológicas. **OBJETIVO:** Desafiar os estudantes do curso de Engenharia Elétrica a escrever um artigo científico e construir um protótipo para apresentação na Mostra Anual de Trabalhos Interdisciplinares da USF, incentivando o inter-relacionamento das disciplinas cursadas, estimulando a criatividade, a busca por novos conhecimentos, e ainda fomentando a busca pela aplicação prática dos conceitos apresentados nas disciplinas do curso. **METODOLOGIA:** As disciplinas participantes são: Controle Digital, Microprocessadores e Máquinas Elétricas. Os temas dos trabalhos foram escolhidos pelos estudantes, com a condição de abordarem assuntos apresentados nas três disciplinas. O trabalho foi realizado em equipes de quatro estudantes e dividido em três etapas. Um seminário para apresentação da ideia de cada projeto, um artigo científico e um protótipo para apresentação na Mostra de Trabalhos Interdisciplinares inserida na Semana da Engenharia da USF. Para cada projeto foi atribuída uma nota, vinda da soma das notas das três etapas, compondo a nota final das disciplinas envolvidas. Assim, obteve-se a premiação dos melhores trabalhos, com as melhores notas. **RESULTADOS:** Percebe-se que a equipe se envolveu profundamente, na pesquisa bibliográfica, desenvolveu pensamento crítico para gerar o conhecimento focado no assunto escolhido, finalizando com a aplicação desse conhecimento adquirido, num sistema de potência real. Assim, fica muito claro que o Projeto Interdisciplinar trouxe, um conhecimento muito além do conteúdo previsto em sala de aula e fica explícita, a criatividade de cada equipe, em ordenar o assunto escolhido e colocá-lo em forma de artigo científico. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A interdisciplinaridade traz segurança tanto para os estudantes, como para os professores, pois o conhecimento é visto como indissociável nas diversas áreas do saber. Considera-se que, para a elaboração de uma pesquisa e desenvolvimento de um trabalho interdisciplinar, sob a condição solicitada, seja demandado do estudante, um considerável tempo de estudo e uma profunda análise de temas estudados, o que caracteriza a aprendizagem ativa. Todo o trabalho desenvolvido durante a execução do Projeto Interdisciplinar superou as expectativas iniciais dos docentes envolvidos.

**Palavras-chave:** Aprendizagem ativa. Aprendizagem baseada em projetos. PBL. Ensino de engenharia.

## Puzzle como Ferramenta para o Desenvolvimento da Interpretação e Redação de Texto Científico.

**TEIXEIRA-ARROYO, C.<sup>1</sup>**

1 – Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro, SP.  
[tarroyo.claudia@gmail.com](mailto:tarroyo.claudia@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Mesmo que os alunos tenham facilidade para o desenvolvimento de uma boa redação, o texto científico difere de outras construções literárias, especialmente dentro da discussão dos resultados de uma pesquisa. A leitura de textos científicos pode auxiliar a melhorar essa competência. No entanto, muitos termos e argumentos que ajudariam no encadeamento semântico e sintático, facilitando a articulação das ideias podem passar despercebidos durante a leitura. **OBJETIVO:** Assim, buscou-se promover o desenvolvimento da interpretação e redação de texto científico, por meio do *Puzzle*. **METODOLOGIA:** Participaram da atividade, discentes do 6º e do 8º períodos dos cursos de Bacharelado e Licenciatura em Educação Física. Para a elaboração do *Puzzle* foram selecionados 10 artigos, que foram impressos e deixados completos até a metodologia do estudo. A partir dos resultados até a conclusão, os textos foram cortados em faixas por parágrafo. Cada turma foi dividida em 5 grupos e a cada grupo foram entregues um artigo e uma folha de flipchart. Os grupos deveriam montar novamente os resultados e discussão dos estudos, colando-os na ordem correta no flipchart. Durante a condução da atividade, o professor oferecia dicas sobre alguns elementos de ligação de ideias. Ao completar o *Puzzle*, o grupo recebia o artigo completo e registrava o número de acertos realizados. Os parágrafos colocados em ordem diferente do original foram lidos e a coerência na sequência da argumentação foi discutida. Em aulas posteriores, os grupos apresentaram os artigos recebidos em forma de seminário. **RESULTADOS:** Após a atividade do *Puzzle*, em comparação a outras apresentações de seminários realizadas pelas mesmas turmas, os alunos interpretaram e expuseram as ideias do texto com mais clareza e confiança, utilizando argumentos coerentes para explicar os achados do estudo. Foi observado também, que muitos elementos de ligação de ideias, trabalhados na atividade proposta, apareceram na redação de seus trabalhos de conclusão de curso. Quanto a percepção dos alunos, quando questionados sobre quanto a atividade contribuiu para auxiliá-los na construção da discussão do seu TCC, 54% afirmou que contribuiu muito, 20% que razoavelmente, 16% mais ou menos, 8% que contribuiu pouco e 3% disse que não percebeu nenhuma contribuição. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Pode-se dizer que o *Puzzle* é uma metodologia ativa eficiente para auxiliar no desenvolvimento da interpretação e redação de texto científico. Entretanto, é aconselhado que o *Puzzle* seja trabalhado em associação com outras metodologias como a apresentação de seminários, redação de pequenos textos, entre outras.

**Palavras-chave:** Puzzle; Interpretação de Texto; Redação de Texto; Metodologia Ativa; Aprendizagem Ativa.



## Resolução de Problemas Durante o Desenvolvimento de Projetos de Longa Duração

**TEIXEIRA-ARROYO, C.<sup>1</sup>**

1 – Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro, SP.  
[tarroyo.claudia@gmail.com](mailto:tarroyo.claudia@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O curso de Educação Física da nossa Instituição desenvolve com os alunos dos 7º e 8º períodos, o projeto “Atividade Física para Todos”, que oferece exercícios físicos gratuitos, em modalidades variadas, para a população da cidade. O projeto é totalmente organizado, planejado e desenvolvido pelos alunos, com a orientação e supervisão do professor. Durante o desenvolvimento do projeto, diferentes problemas foram surgindo e foi observado que os alunos tinham dificuldade em resolvê-los, o que muitas vezes refletia na organização e qualidade do projeto. **OBJETIVO:** Assim, utilizou-se a Aprendizagem Baseada em Problema (ABP) com o objetivo de resolver os problemas encontrados durante o desenvolvimento do projeto e de desenvolver nos alunos a capacidade de identificação e resolução de problemas. **METODOLOGIA:** Participaram da atividade, discentes dos 7º e 8º períodos dos cursos de Bacharelado em Educação Física. Assim que o projeto teve início, após as atividades o professor se reunia com os alunos e discutia os pontos positivos e negativos do dia, e uma relação dos principais problemas detectados em cada atividade era realizada. A partir do segundo encontro, cada grupo classificou os problemas da sua modalidade nas seguintes categorias: infraestrutura; planejamento e organização; comportamentais e conceituais e apontou quais seriam as consequências caso os problemas detectados não fossem resolvidos. Para o 3º encontro, os grupos deveriam trazer possíveis soluções para os problemas e apresentá-las ao restante da turma que poderia dar também suas contribuições. A partir daí as soluções propostas foram implantadas e os problemas resolvidos foram riscados das relações elaboradas. Essas análises e discussões continuaram durante todo projeto. **RESULTADOS:** Foi observado que os problemas começaram a ser resolvidos pelos alunos de forma independente. A medida que antigos problemas eram resolvidos outros surgiam, entretanto foi percebido que, ao chegarem às discussões, muitos já haviam sido resolvidos de forma rápida e eficiente. Os alunos relataram que se sentiam mais seguros para enfrentarem e resolverem as diferentes situações encontradas e que passaram a ser mais observadores durante as atividades. A diferença foi observada pela população atendida no projeto, que reduziu o número de faltas e que recomendou o projeto para outras pessoas, aumentando o número de participantes. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A ABP pode ser uma estratégia eficiente para a identificação e resolução de problemas, dentro de projetos de longa duração, desenvolvendo nos alunos a proatividade, a capacidade de resolução de problemas e de tomada de decisões.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Baseada em Problema; Resolução de Problemas; Metodologia Ativa; Aprendizagem Ativa.

## Aprendizagem Baseada em Projetos: Construção de uma célula sustentável

**SANTOS, D. S.<sup>1</sup>; TORRES, R. B.<sup>1</sup>; RESENDE, J. G. O. S.<sup>1</sup>; RESENDE, J. D. S. A.<sup>1</sup>**

*1 –UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João Del Rei, MG.  
[savio.sjdrei@gmail.com](mailto:savio.sjdrei@gmail.com)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é um modelo educacional no qual os alunos se deparam com problemas da vida real, considerados por muitos como significativos e buscam soluções, por meio de ações cooperativas. Sendo assim, a ideia de projeto envolve o sentido do novo, de planejar e solucionar problemas do mundo em que o aluno está inserido. Neste contexto, temas de interesse próprio são investigados, de forma individual ou coletiva, desde que apresentem coerência com a disciplina do professor. O projeto deve envolver desafios em atividades que tenham como suporte um método, favorecendo a aprendizagem significativa. A ABP promove algumas vantagens como a interação entre alunos e o professor mediador, diferentes formas de aprendizagem, autonomia, criatividade, boas relações interpessoais, cooperativismo, empreendedorismo e capacidade de resolver problemas. Porém, existem desafios também como resultados parciais indesejados que requeiram novos diagnósticos, reorientação do professor mediador e revisão de todo o projeto, desde o planejamento até os resultados. Como qualquer outro projeto, é preciso seguir uma sequência de etapas. A princípio inicia-se com a abordagem do tema, justificativa, objetivos e problematização envolvendo experiências prévias dos alunos. Após esta etapa, é preciso adquirir novas literaturas que corroborem com os principais argumentos e por final, a execução, elaboração de propostas de intervenção e avaliação dos resultados. **OBJETIVO:** A questão problema do projeto foi a necessidade de solucionar a falta de recursos didáticos, vivenciadas pelos próprios alunos em laboratórios de Biologia, quando os mesmos passaram pelo ensino médio, em escolas do município de origem. **METODOLOGIA:** Este modelo de ensino foi utilizado como metodologia ativa na disciplina de Biologia Humana no curso de Educação Física - Bacharelado do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves – UNIPTAN. Duas turmas realizaram este modelo de ensino, pois fizeram a mesma disciplina no mesmo semestre devido a coincidência de matrizes. Para solucionar os problemas encontrados nos laboratórios de Biologia das escolas de origem, os grupos de alunos criaram uma célula animal em que demonstrassem todas as estruturas morfológicas, de forma lúdica, científica, sustentável e que tivesse um baixo custo. Foram divididos grupos de, aproximadamente, 6 alunos, em salas do UNIPTAN, planejadas para atividades em mesas redondas. **RESULTADOS:** O resultado do projeto foi a criação de células animais construídas com materiais reciclados e/ou de baixo custo, apresentadas em um debate entre os grupos. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Os alunos assimilaram melhor o conteúdo exposto através desta metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos e sentem a necessidade de ampliar este método de ensino-aprendizagem com outros alunos e disciplinas do curso de Educação Física Bacharelado do UNIPTAN, estimulando a empatia e a necessidade de resolução de problemas reais.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Baseada em Projetos; Biologia; Educação Física.

## Projeto Integrador - Produção de produtos de limpeza e cosméticos

**SILVA, R. R.<sup>1</sup>; SANTOS, A. M.<sup>2</sup>; LOZZA, S.; CESAR JUNIOR, O.**

(1) FAE – FAE Centro Universitário – Curso de Design – Campus Centro I - Curitiba  
[rodrigo.ribeiro@fae.edu](mailto:rodrigo.ribeiro@fae.edu)

(2) FAE - FAE Centro Universitário - Curso de Engenharia de Produção - Campus Centro I - Curitiba  
[alexandre.santos@fae.edu](mailto:alexandre.santos@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Este resumo apresenta o projeto integrador entre os cursos de Design e Engenharia de Produção, realizado no ano de 2017 nas disciplinas de Projeto Integrador em Design V e Processos Químicos Industriais. Como objeto final do projeto a criação de produtos de limpeza e higiene pessoal, do planejamento à produção de protótipos. **OBJETIVO:** Apresentar aos alunos os processos químicos e de Design em simulação de condições reais de desenvolvimento de projetos entre profissionais multidisciplinares em todas as suas etapas. **METODOLOGIA:** O curso de Design possui em sua essência o uso de metodologias ativas e o de Engenharia de Produção possui disciplinas com grande potencial de aplicação de metodologias ativas, e foi o que se buscou nesta integração. Para este projeto, utilizou-se o PBL (Problem Based Learning), onde a âncora do projeto era criar um diferencial de produto para um mercado extremamente rentável e concorrido, desenvolver o produto, formulação e programação visual, família de embalagens, material promocional para o varejo e hotsite. As equipes multidisciplinares foram constituídas no início do projeto e trabalharam com características de um departamento de P&D de uma indústria, interagindo entre si e definindo em conjunto as características dos produtos a serem desenvolvidos. Os encontros ocorreram em sala de aula e em reuniões extra-classe. As etapas de projeto foram definidas em conjunto pelos professores com apresentações de resultados semanais seguindo cronograma pré-estabelecido. **RESULTADOS:** Em um primeiro momento desenvolveu-se sabão em barra. Posteriormente, produtos de higiene pessoal-shampoo, sabonete, sabonete líquido, espuma de barbear e hidratante corporal. Cada equipe criou o conceito, a formulação e a programação visual para o sabão em barra e mais um cosmético a sua escolha com resultados interessantes nos projetos apresentados, definindo públicos específicos e características inovadoras nos produtos. Como encerramento do projeto os produtos foram apresentados pelos alunos em uma exposição na instituição. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O resultado satisfatório garantiu a reedição do projeto neste ano. Algumas reflexões dos pontos fortes e fracos do projeto: Fortes - Resultados expressivos com o comprometimento da maioria dos alunos; Doação da produção de sabão para uma instituição de caridade; Fracos - Os alunos de forma geral ainda apresentam dificuldades em trabalhar em equipe e disciplinas ofertadas em dias diferentes dificultaram um pouco o alinhamento.

**Palavras chave:** Project-based learning. Design de varejo. Gestão de projetos.

## Criação de Jogos como Estratégia Educacional Ativa no Curso de Direito

**ARAKAKI, F.F.S.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, L.M.M.M.<sup>2</sup>; MENDES, A. A.<sup>3</sup>**

1 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.

[fernandafs@sempre.facig.edu.br](mailto:fernandafs@sempre.facig.edu.br)

2 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.

[leonidasmansur@yahoo.com.br](mailto:leonidasmansur@yahoo.com.br)

3 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.

[andrealettras@yahoo.com.br](mailto:andrealettras@yahoo.com.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A proposta da criação de jogos por alunos do curso de direito surgiu a partir da reflexão sobre uma nova estratégia de ensino em algumas disciplinas no curso de direito, haja vista a necessidade de atender uma prática educacional mais dinâmica e criativa como recurso pedagógico na construção do conhecimento. Os alunos envolvidos nesse processo conseguiram, de forma autônoma, organizar-se dentro de suas possibilidades, desenvolvendo um universo lúdico e criativo em temas bastantes fastidiosos da ementa do curso de direito. **OBJETIVO:** Demonstrar a importância de metodologias dinâmicas de ensino por meio dos jogos para a formação profissional estratégica e autônoma dos acadêmicos de Direito, desenvolvendo habilidades de criação, síntese e planejamento que são competências fundamentais na formação jurídico profissional. **METODOLOGIA:** A atividade envolveu interação em equipe, análise de situações, criatividade, tomada de decisão, interpretação de normas e proposição de soluções. Foi conduzida ao longo de um semestre pelo professor responsável da disciplina, trazendo como produto final a elaboração de um jogo por equipe nas turmas envolvidas. **RESULTADOS:** Os acadêmicos das disciplinas do curso de direito envolvidas se sentiram bastante estimulados, tendo como principal resultado, uma potencialização no processo educacional em conteúdos das ementas que os alunos se mostravam bastantes desinteressados e desmotivados, contribuindo no aumento do índice de aprovação, e, na média geral de notas das turmas envolvidas, além de alunos mais motivados e autônomos no processo de ensino-aprendizagem. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A proposta foi considerada bastante importante e inovadora na formação de habilidades e competências dos acadêmicos, estimulando no educando a criatividade e a autonomia, que são importantes instrumentos para o seu desempenho profissional.

**Palavras-chave:** Criação de Jogos. Autonomia na educação. Estratégia de ensino.

## Aplicabilidade das Ligas Acadêmicas como Instrumento Ativo na Formação Crítica do Estudante de Direito.

**ARAKAKI, F.F.S.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, L.M.M.M.<sup>2</sup>; MENDES, A. A.<sup>3</sup>**

1 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.

[fernandafs@sempre.faciq.edu.br](mailto:fernandafs@sempre.faciq.edu.br)

2 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.

[leonidasmansur@yahoo.com.br](mailto:leonidasmansur@yahoo.com.br)

3 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.

[andrialetras@yahoo.com.br](mailto:andrialetras@yahoo.com.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O projeto das ligas acadêmicas da FACIG surgiu com o propósito de conduzir a formação crítica e autônoma dos futuros profissionais de direito na prática, através de atividades essenciais na formação jurídica: argumentação e oratória. O projeto intitulado “Direito em atividade” buscou reunir importantes temas sociais do cotidiano da advocacia que migrassem por diversos ramos do direito, trazendo, dessa forma, a interdisciplinaridade dos conteúdos lecionados. Para tanto, utilizou como método ativo o Júri-simulado, que consiste em uma excelente estratégia de ensino, normalmente utilizada em assuntos polêmicos que podem ser analisadas em diferentes pontos de vista, auxiliando no processo de construção e desconstrução de teses escritas (defesa ou acusação) e apresentação de argumentos elencados na tese em uma fase oral (júri). **OBJETIVO:** Demonstrar a otimização do rendimento do processo de ensino-aprendizagem ativo através da utilização da prática e da teoria em uma educação para a autonomia. **METODOLOGIA:** O projeto foi implementado no segundo semestre de 2017 no curso de Direito, possuiu ao todo 5 temas, divididos conforme o período e as disciplinas ofertadas aos acadêmicos. Cada tema foi trabalhado sob 2 ângulos (defesa ou acusação) pelas ligas, de forma que cada turma do curso de direito formasse uma liga, construindo no ambiente acadêmico o espírito competitivo e uma educação autônoma. Ao final, questionários *on-line* foram aplicados através do google formulário com o intuito de analisar a percepção dos alunos com relação à metodologia adotada. **RESULTADOS:** Os estudantes do curso de direito obtiveram uma importante complementação em sua formação profissional, mormente em habilidades importantes de argumentação e oratória, num ambiente estimulante e altamente criativo. As atividades teóricas de pesquisa foram estimuladas e potencializadas, criando um universo de possibilidades das dimensões pessoais de cada estudante. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O projeto “Direito em atividade” foi considerado altamente importante na formação autônoma dos acadêmicos, mostrando-se especialmente importante para o amadurecimento profissional, estimulando no educando a consciência crítica e a autonomia no seu aprendizado, tratando-se de um determinante fator no futuro de seu exercício profissional.

**Palavras-chave:** Ligas acadêmicas. Autonomia na educação. Formação crítica.



## Atividade Laboratorial com Extensão Comunitária Utilizando a Sala de Aula Invertida como Elemento Norteador do Conhecimento no Curso de Ciências Contábeis

**SILVA, LS**

UNITPAC, Centro Universitário de Araguaína, Tocantins.  
[lidiane202@hotmail.com](mailto:lidiane202@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A sala de aula invertida (*flippedclassroom*), é tratada no ambiente acadêmico como uma excelente inovação para o processo de aprendizagem. (JAIME; KOLLER; GRAEML, 2015). O método, como descrito em sua nomenclatura, inverte a lógica de organização de uma sala de aula e o aluno após conhecer todo o material disponibilizado antes da aula, ao chegar na sala interage de modo mais integrado ao conteúdo, podendo após, tirar todas as dúvidas e realizar atividades em grupo. O curso de ciências contábeis do UNITPAC disponibiliza ao aluno a oportunidade de obter conhecimento empírico por meio da prática de consultorias e para que a atividade seja prestada na comunidade empresarial, todo o aprendizado é propiciado inicialmente com conteúdos postados no aplicativo *padlet*, que é utilizado para montar painéis ou murais com fontes da Internet, ou arquivos existentes no computador. O aplicativo permite a disponibilização de materiais onlines também em QR Code o que torna o conteúdo mais acessível. **OBJETIVO:** O objetivo deste trabalho é mostrar que a sala de aula invertida contribui de maneira inteligível na elaboração de atividades práticas que podem ser disponibilizadas à comunidade como extensão após serem discutidas em sala de aula. **METODOLOGIA:** A metodologia é o caminho trilhado para a execução eficaz de um projeto e durante as aulas a plataforma *Padlet* foi acessada pelo professor para disponibilizar os conteúdos (vídeos, artigos, apostilas e outros materiais) aos alunos para que estes pudessem fazer a leitura e assistir os vídeos dos materiais de modo prévio. Após, no ambiente acadêmico os alunos em equipes apresentavam suas opiniões acerca do conhecimento alcançado e entendiam as sugestões propiciadas pelo professor para que a execução na comunidade ocorresse de maneira séria e comprometida para alcançar resultados positivos. Depois da inserção na comunidade os envolvidos produziram relatórios que traziam a vivência do curso em diferentes contextos empresariais. **RESULTADOS:** A utilização da Sala de Aula Invertida foi de fundamental apoio para propiciar conhecimentos práticos das disciplinas estudadas no curso aos acadêmicos de ciências contábeis. O ensino em sala de aula permite resultados positivos, no entanto o conhecimento quando buscado pelo aluno em outros meios agrega maior valor e reitera a fala do professor. O modo de disposição dos materiais na plataforma virtual contribuiu para que o acesso fosse mais dinamizado e todo este estreitamento ampliou as oportunidades de aprendizagem e troca de vivências por parte da comunidade acadêmica junto a sociedade empresarial habilitando-os a promover atividades de extensão voltadas a comunidade externa. A oportunidade de ler o conteúdo de modo prévio e levar as dúvidas para a sala de aula para um ambiente de discussão resultou no sucesso do projeto.

**Palavras-chave:** Sala de aula invertida. Extensão. Prática.

## Experiência de aprendizagem dos alunos com método Flipped Classroom: Um relato de experiência.

**LUISI, C.<sup>1</sup>; NICOLAU, E.M.<sup>1</sup>**

1 – ITALO, Centro Universitário Italo Brasileira, São Paulo, SP  
[caio.luisi@uniitalo.edu.br](mailto:caio.luisi@uniitalo.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O uso de metodologia ativa no ensino superior vem se tornando cada vez mais comum, fazendo com que o processo de aprendizagem torne-se cada vez mais prático e com maior participação dos alunos, retirando o professor como uma figura central do processo de aprendizagem. Um do método mais utilizado é o Flipped Classroom ou sala de aula invertida, onde como o nome já indica, os conceitos anteriormente transmitidos em sala de aula no modelo expositivo, agora serão previamente expostos em casa pelos discentes e os exercícios anteriormente desenvolvidos em casa, agora serão trabalhados no momento da aula. **OBJETIVO:** Relatar a experiência de aprendizagem dos alunos durante o uso em aula do método Flipped Classroom. **MÉTODO:** Trata-se de um relato de experiência do processo de aprendizagem dos alunos durante o uso do método Flipped Classroom, realizado durante a aula com tema oncologia com a turma do quinto semestre do curso de enfermagem. A aplicação do método foi realizada através das duas etapas: 1º Disponibilização prévia do conteúdo em formato vídeo e 2º Realização de um mapa conceitual e exposição do discente para outros discentes sobre o tema. **DISCUSSÃO E RESULTADOS:** Durante a primeira etapa, foi encontrada a primeira dificuldade, os discentes não apresentaram nenhum interesse realizar o preparo pré aula, porém após uma breve explicação e demonstrado o primeiro vídeo houve uma maior aderência, no momento da aula foi questionado quantos haviam assistido a todos os vídeos e aproximadamente 60% responderam sim e comentaram que acharam os vídeos de fácil entendimento. Na segunda etapa, para o início do processo foi exposto um modelo de exposição do conteúdo o mapa conceitual apresentado por outra docente, uma forma de organização mental e de aprendizagem. Posteriormente foi sugerido que este mapa seja desenvolvido em software chamado Prezi, disponível online e gratuito e sugerido que não se restringissem e buscassem algo que lhe interesse e queiram falar sobre o tema abordado. Durante o processo de desenvolvimento a primeira surpresa, pois, os discentes estavam com problemas para buscar o conteúdo em locais com dados confiáveis o que forçou uma pequena orientação do docente sobre busca de conteúdo online fazendo com que o processo obtivesse além do objetivo proposto anteriormente uma ampliação do conhecimento e capacitação. Após o término os alunos encaminharam para uma análise e avaliação do conteúdo desenvolvido, sendo necessário uma melhor fundamentação no conteúdo principalmente na base de conhecimento sobre neoplasia, sendo apresentado de forma expositiva. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Ao final da atividade foi observado uma maior facilidade de fixação e compreensão do conteúdo abordado, comparado ao modelo anteriormente utilizado (aulas expositivas), surpreendendo o docente e até mesmo os discentes.

**Palavra-Chaves:** Metodologia ativa, Flipped Classroom, Educação.

## A percepção dos alunos de Medicina com relação ao uso do método do caso na disciplina de Genética

**MIRANDA, N. T.P<sup>1</sup>; MENDES, A.A.<sup>2</sup>**

1 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.  
[ntomich@gmail.com](mailto:ntomich@gmail.com)

2 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.  
[andrialetras@yahoo.com.br](mailto:andrialetras@yahoo.com.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O método do caso é uma estratégia de ensino que trata da análise da narrativa de uma situação real, com um claro problema, que pode ou não ter sido solucionado, ou, ainda, que permita fazer projeções. Objetiva levar os alunos a refletir sobre as decisões tomadas; esse problema é analisado pelos alunos e, às vezes, resolvido; dessa forma, o método permite aos estudantes cometer erros e aprender com eles sem nenhum grande risco envolvido. Um caso é a descrição ou a simulação de um evento real; seu propósito no ensino é melhorar a experiência pedagógica dos alunos e envolvê-los no processo de aprendizagem. As aulas de discussão de casos podem ser bastante motivadoras. No entanto, para isso, são necessárias que diversas mudanças sejam absorvidas pelos estudantes e pelos professores. **OBJETIVO:** Avaliar a percepção dos alunos de Medicina da Faculdade de Ciências Gerenciais de Manhuaçu (FACIG) frente à utilização do método do caso durante as aulas de Genética. **METODOLOGIA:** Após a utilização de casos clínicos nas aulas de Genética, todos os alunos do 2<sup>a</sup> período de Medicina (42 no total) responderam a um questionário sobre a metodologia, composto por 6 perguntas com o intuito de analisar a percepção dos estudantes quanto à metodologia. Cada questão era composta por 3 alternativas: concordo totalmente, concordo parcialmente e discordo. Posteriormente, realizou-se a compilação dos resultados com o intuito de realizar uma análise descritiva das variáveis e compará-las por meio de porcentagens. **RESULTADOS:** Todos os alunos concordaram totalmente (70%) ou parcialmente (30%) quando indagados se a metodologia promoveu o desenvolvimento da capacidade de pensar criticamente, analisar e refletir sobre soluções para problemas; 95% dos alunos consideraram total (65%) ou parcialmente (30%) que a metodologia favoreceu a interação do conhecimento teórico com atividades práticas; considerando ainda como relevante a participação de todos os membros do grupo como significativa para a discussão dos casos; além disso, ao serem indagados, ao final de cada caso clínico, se estavam seguros quanto aos temas discutidos, 31% dos alunos concordaram totalmente, 59% concordaram parcialmente e apenas 10% discordaram dessa afirmação. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Observou-se uma visão favorável dos alunos de Medicina com relação à utilização do método de caso como estratégia de ensino-aprendizagem, uma vez que mais de 96% dos participantes consideraram total ou parcialmente a metodologia eficaz para aprender o conteúdo de Genética e, ainda, que contribuiu para o desenvolvimento da capacidade de aprender de forma autônoma.

**Palavras-chave:** método do caso; aprendizagem ativa; ferramenta de ensino.

## Experiência de Aprendizagem dos Alunos com Método TBL: Um relato de experiência.

**LUI SI, C.<sup>1</sup>; LUI SI, D.R.B.<sup>1</sup>**

1 – ITALO, Centro Universitário Italo Brasileira, São Paulo, SP  
[caio.luisi@uniitalo.edu.br](mailto:caio.luisi@uniitalo.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As metodologias ativas vêm se tornando de grande importância no processo de aprendizado do ensino superior, facilitando a interação entre o docente e os discentes, trazendo uma melhor fixação e interesse. Com a presença dos novos perfis de discentes, estas novas gerações em sua maioria os Millenium, com características tecnológicas, rápida resolução e desprendimento, praticamente obrigam uma mudança nos modelos acadêmicos tradicionais, saindo de aulas expositivas para inseri-los diretamente no processo de aprendizagem. Um dos métodos muito utilizado principalmente em grandes turmas é o Team Based Learning (TBL) **OBJETIVO:** Relatar a experiência de aprendizagem dos alunos durante o uso em aula do método Team Based Learning. **MÉTODO:** Trata-se de um relato de experiência do processo de aprendizagem dos alunos durante o uso do método TBL, realizado durante a aula com tema sinais vitais com a turma do terceiro semestre do curso de enfermagem. A aplicação do método foi realizada através das três etapas: 1º Preparação individual, 2º Garantia de Preparo, 3º Aplicação do conhecimento. Posteriormente foram escolhidos um representante de cada grupo discente para expor a sua experiência e suas sensações. **DISCUSSÃO E RESULTADOS:** Durante a primeira etapa de preparação individual, foi encontrada a primeira barreira, os discentes não apresentaram nenhum interesse realizar o preparo pré-aula, e isso se consumou durante o processo onde aproximadamente 40% não havia assistido aos vídeos disponibilizados. Mesmo assim foi mantida a programação e passamos para a próxima etapa a garantia de preparo, durante esta etapa foram observadas diversas divergências, entre elas onde iriam buscar conteúdo e embasamento sendo sempre direcionados de forma indireta pelo docente, além de desentendimentos pessoais, estes sendo necessária a intervenção do docente de imediato, para cada conceito apresentado pelos discentes foi complementado quando necessário pela docente além de apresentado um material e de apoio (vídeos e artigos) disponíveis e sua plataforma. Na terceira etapa aplicação de conhecimento, foram expostas as dificuldades em trabalhar com estudos de casos reais, onde a resolução do problema baseado no embasamento abordado anteriormente, principalmente com os casos relacionados aos serviços de saúde pública. Já o relato dos discentes selecionados mostrou-se motivador pois todos mostraram que apesar da grande dificuldade e trabalho tinham achado interessante e sugeriram mais aulas com este formato. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O processo de aprendizagem utilizando a metodologia ativa TBL, mostrou-se motivador tanto para os discentes e o docente podendo fundamentar os conceitos bases e aplicá-los em casos reais, sendo observado um maior engajamento dos discentes comprado ao uso do método tradicional com aulas expositivas.

**Palavra-Chaves:** Metodologia ativa. Team Based Learning. Educação.

## Sala de Aula Invertida como Ferramenta Catalisadora no Ensino de Língua Portuguesa

**PEREIRA, B.G**

*UNITPAC, Centro Universitário de Araguaína, Tocantins.*  
[brunogomespereira\\_30@hotmail.com](mailto:brunogomespereira_30@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Sabemos que o ensino de Língua Portuguesa tem sido assunto de diversas pesquisas acadêmicas. Muito tem se falado nas condições em que o referido ensino tem se apresentado, bem como os respectivos problemas que tem levado a um ensino robotizado. Entretanto, temos que avaliar alguns aspectos metodológicos que possam versar acerca de um ensino mais catalisador, o que favorece a leitura e a escrita. **OBJETIVO:** O objetivo deste trabalho é analisar como a sala de aula invertida, como estratégia metodológica, desempenha funções catalisadoras de maneira a revigorar o ensino de língua materna. **METODOLOGIA:** O percurso metodológico foi desenhado durante todo um semestre letivo. Os alunos não tinham acesso prévio ao conceito de leitura e escrita. A orientação era que lessem os textos previamente para serem utilizados nas rodas de discussão. Na sala de aula, os alunos eram separados em grupos de 5 pessoas para que o texto já destinado pudesse ser discutido. Após a discussão entre os elementos do grupo, houve a discussão entre o grupo maior, no sentido de que todos pudessem ser conduzidos a olhares ainda não experienciados acerca do assunto. Ao final, os alunos foram levados a uma produção de artigo científico. A intenção maior era que, por meio das discussões promovidas através da sala de aula invertida, o aluno pudesse apresentar uma escrita inicial mais evidente. **RESULTADOS:** Os resultados foram os mais satisfatórios possíveis. Sabemos que leitura e escrita são indissociáveis, o que também é constatado nos resultados aqui apresentados. Os alunos, de diferentes graduações, produziram artigos científicos com escritas iniciais bastante representativas, o que significa dizer que houve evolução considerável na prática da escrita. Logo, dizemos do teor catalisador da sala de aula invertida, tendo em vista seu poder de desenvolver a escrita e a leitura do aluno durante sua aplicação. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A sala de aula invertida é, sem dúvida, uma das inúmeras possibilidades de se construir metodologias ativas no ambiente de ensino e aprendizagem. Sua eficácia mostra-se também pelo fato de que este relato foi desenvolvido a partir do contato de alunos de diversos cursos de graduação, o que acentua ainda mais a dificuldade em manusear a sala de aula invertida, o que não apareceu nos resultados que foram obtidos.

**Palavras-chave:** Catalisação. Língua Portuguesa. Sala de Aula Invertida.



## Prática Pedagógica e Empoderamento na Formação Inicial do Médico-Professor: Um olhar pelo viés das metodologias ativas

**PEREIRA, B.G**

UNITPAC, Centro Universitário de Araguaína, Tocantins.  
[brunogomespereira\\_30@hotmail.com](mailto:brunogomespereira_30@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A sociedade em que vivemos anseia por métodos novos que tendem suprir, de maneira satisfatória, as demandas mais emergentes. Assim, é correto afirmarmos que nesta “nova era planetária”, nos termos de Morin (2003), as pessoas se encontram muito mais imediatistas, inquietas e angustiadas. É nesse contexto de angústias, muitas vezes por não conseguir responder da mesma maneira satisfatória como antes, os métodos de sala de aula tradicionais encontram-se um verdadeiro caos. É pertinente esclarecermos aqui que não estamos condenando a metodologia tradicional, tendo em vista sua eficácia no ensino, bem como a necessidade que o professor sente em manuseá-la em determinadas situações. **OBJETIVO:** O objetivo deste trabalho é analisar como as Metodologias Ativas podem conferir, ou não, poder ao médico que as utilizam durante sua atuação como professor no Curso de Medicina. Isso, por sua vez, está relacionado às concepções sociológicas que embasam este pressuposto, na medida em que entendemos a sala de aula como espaço de interação e empoderamento na construção de discentes e docentes mais críticos e reflexivos (CHARLOT, 1992). **METODOLOGIA:** o percurso metodológico é proposto durante todo um semestre letivo. A ideia é que os alunos possam didatizar a prática do ensino na medicina por meio do Circuito Curricular Didático (CCD), proposta metodológica de gênese australiana e adaptada ao referido meio. **RESULTADOS:** Esperamos resultados cada vez mais didáticos, os quais conferem ao médico-professor um empoderamento considerável. O Curso de Medicina passa por uma transição muito interessante no que concerne ao ensino e formação de um médico mais humanizador. Neste trabalho, tentamos discutir um pouco como este aspecto mais humanizado do curso pode ser pedagogicamente marcado. Para isso, adotamos as MA como uma possibilidade didática para o impulsionamento da formação de um médico com estas características, pois acreditamos que a formação acadêmica do profissional seja um aspecto basilar para a formação do próprio ser humano. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Ao falarmos de Metodologias Ativas aplicadas a Medicina, obviamente, confere poder àquele professor que desenvolver seus trabalhos voltados a esse conjunto de práticas. Dizemos em poder simbólico nesse caso, pois a medicina é permeada por um tradicionalismo ainda pouco questionado, o qual está começando a ser repensado em razão dos mesmos anseios já mencionados na teoria da modernidade líquida.

**Palavras-chave:** Didatização. Medicina. Metodologias Ativas.

## Ludicidade como Ferramenta Catalisadora nas Aulas de Leitura

**PEREIRA, B.G**

*UNITPAC, Centro Universitário de Araguaína, Tocantins.*  
[brunogomespereira\\_30@hotmail.com](mailto:brunogomespereira_30@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As mudanças nos processos de ensino aprendizagem são constantemente observadas pelos agentes que integram o ambiente escolar (professor/ alunos e toda equipe escolar). A globalização tecnológica tem causado transformações visíveis na sociedade atual, no que diz respeito aos vários campos (sociais, educacionais, culturais e políticos). Diante desse contexto, é preciso utilizar-se de métodos capazes de sanar os déficits de aprendizagens, aos quais as instituições de ensino se deparam cotidianamente. Para compreender este estágio sociocultural que os indivíduos veem passando, Bauman (2004), em seu livro Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos, explica que veemente a sociedade sólida que havia nos tempos antigos, se desfez velozmente pela rapidez com a qual os fatos se modificam, tornando-se líquidos. **OBJETIVO:** O objetivo deste trabalho é abordar alguns pontos relacionados aos métodos ativos utilizados como facilitador do processo de ensino e aprendizagem, sua definição, quais suas contribuições para educação infantil, e algumas propostas de trabalho direcionado a fase da primeira infância. Nesse vértice, com essa reflexão sobre o lúdico buscaremos traçar novos caminhos para melhor aceitação desse método como possibilidades de ensinar as crianças sem tira-las do seu mundo simbólico e de faz de conta. **METODOLOGIA:** As metodologias ativas vêm a ser um constante processo de mudanças que possibilitem a busca incessante de novos modelos de aprendizagens, no qual a criança possui autonomia em suas ações: dramatizações, brincadeiras, atividades envolvendo o lúdico, como forma de aprendizagens. **RESULTADOS:** Esperamos resultados cada vez mais satisfatórios. Para isso, o lúdico na educação infantil precisa ser trabalhado de forma sistemática, contemplando o sujeito do processo de aprendizagem como protagonista neste contexto, ou seja, responsável pelas suas próprias buscas e conquistas. As brincadeiras realizadas em sala oferecem às crianças um momento de liberdade e livre expressão dos seus saberes, desse modo, trabalhar conteúdos de forma lúdica é deixar que a criança seja responsável pelo seu próprio aprendizado, buscando no espaço, nos objetos em outras pessoas um intercâmbio de aprendizagem. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Durante muitos anos, o professor ocupou o papel de protagonista no processo de ensino e aprendizagem, deixando seus alunos como coadjuvantes neste processo tão importante. A educação evoluiu e, em especial a educação infantil, ampliou-se a visão em relação ao protagonismo nas ações realizadas em sala de aula por meio de propostas pedagógicas centradas nas crianças. Com isso é seguro dizer que se gerou uma expectativa em torno do potencial de cada aluno, traçando, dessa forma, um perfil a ser alcançado pelos professores e necessidades de rever o currículo como as metodologias.

**Palavras-chave:** Catalisação. Leitura. Metodologias Ativas.

## Formação Continuada de Professores de Ensino Superior do UNITPAC Araguaína –Tocantins

### SIEDE, R.O

UNITPAC, Centro Universitário de Araguaína, Tocantins.  
[naped@gmail.br](mailto:naped@gmail.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O programa de Metodologias Ativas na formação continuada dos professores do Ensino Superior do Unitpac apresenta, como foco principal, as ações permanentes de atualização pedagógica, contemplando a fundamentação teórica da educação, a promoção para motivar e inovar o processo de ensino e aprendizagem com a prática e o uso de diferentes metodologias ativas nas diversas áreas e disciplinas de todos os cursos oferecidos pela IES. As metodologias Ativas possibilitam que o estudante faça algo ao mesmo tempo em que pensa e interage sobre o que está fazendo. A formação docente é atividade planejada e acompanhada pelo NAPED (Núcleo de Apoio Pedagógico e Experiência ao Docente). As ações são oferecidas de forma contínua e permanente ao longo dos semestres letivos, para coordenadores de curso e professores da graduação. Estes, por sua vez, são incentivados a construir conhecimentos, desenvolver competências e habilidades pedagógicas; desta forma, um processo sistemático de ação-reflexão-ação acontece, proporcionando aos docentes, momentos constantes de integração e discussão acerca das suas práticas pedagógicas, assumindo o papel de mediadores e adotando uma prática mais reflexiva. **OBJETIVO:** Promover e acompanhar, de forma contínua e processual a atualização dos professores em metodologias ativas, embasando-os teoricamente e instrumentalizando-os nas etapas de execução das diversas estratégias pedagógicas de aprendizagem ativa, avaliando continuamente os seus reflexos no processo de ensinagem. **METODOLOGIA:** Uma das oficinas oferecidas neste semestre letivo foi sobre rotação por estações e sala de aula invertida. Os textos e os vídeos foram enviados previamente para que os docentes se apropriassem dos conceitos e da fundamentação teórica antes de vivenciarem a prática do modelo de rotação por estações e Sala de aula invertida. Os professores são organizados em grupos de 10 pessoas em 4 estações com um único tema e a problematização com atividades diversas em cada estação. Os professores tinham 10 minutos para trabalhar em cada estação antes de fazer o rodízio. Todos obrigatoriamente tinham que vivenciar os conteúdos e atividades das estações. Cada estação contemplava uma atividade sobre Sala de Aula Invertida como: Artigo, Quizz, jogo de perguntas/respostas e vídeo. **RESULTADOS:** A eficácia das metodologias ativas é dada por meio das respostas dos estudantes no transcórper do processo de ensino-aprendizagem. Diariamente o professor acompanha as dificuldades dos estudantes e personaliza esta orientação e mediação. Os alunos aprendem mais na troca entre os pares e de forma colaborativa e participativa. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A integração cada vez maior dos professores nos momentos de Formação Continuada contribui para que os planejamentos sejam construídos focando as Metodologias Ativas. Os conhecimentos adquiridos nos momentos de formação proporcionam aos professores o embasamento necessário para implementar a sua prática pedagógica, conferindo-lhes maior segurança na

aplicação de estratégias adequadas em sala de aula, bem como instigando a pesquisa por teorias norteadoras do ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Inovação. Problematização. Sala de Aula Invertida.

## Momento “E”

**CICMANEC, E.R.<sup>1</sup>; PACHECO, E.C. A.<sup>2</sup>; SILVA, R. R.; LOZZA, S.; CESAR JUNIOR, O.**

*1,2 – FAE, Centro Universitário (Campus Centro I)  
[edna.cicmanec@fae.edu](mailto:edna.cicmanec@fae.edu), [elaine.azevedo@fae.edu](mailto:elaine.azevedo@fae.edu)*

## RESUMO

**INTRODUÇÃO:** o Momento "E" consta de um dos conteúdos programáticos contemplados pela disciplina institucional de empreendedorismo da FAE Centro Universitário. A disciplina de 72 horas/aula, que foi totalmente remodelada no fim de 2016 é parte integrante dos currículos de todos os cursos da instituição, independentemente do campo do conhecimento a qual pertencem. O empreendedorismo e a inovação estão contemplados em todas as estratégias organizacionais da FAE Centro Universitário. Na perspectiva da organização o estímulo ao empreendedorismo desenha-se na atualidade como uma das formas mais efetivas de promover um ensino consistente, capaz de atender a um mercado que demanda indivíduos cada vez mais criativos e adaptáveis a diferentes situações e desafios. Considerando estas condições, o desenvolvimento da proposta da nova disciplina de empreendedorismo da FAE Centro Universitário esteve constantemente orientado pelo emprego de metodologias ativas, como forma de despertar nos discentes uma postura empreendedora que os estimulasse, de acordo com suas vocações, a gerar, implementar e monitorar ideias e a exercer o intraempreendedorismo, ambos de forma inovadora e sustentável. Entre as diversas estratégias contempladas no processo de aprendizagem dos discentes dentro da disciplina de empreendedorismo destaca-se o Momento “E”. **O OBJETIVO** principal da inclusão deste tópico entre os demais conteúdos programáticos da disciplina centra-se na promoção de uma real aproximação entre discentes dos cursos de graduação da FAE Centro Universitário e empreendedores, que atuam nos mais diversos segmentos de negócios de micro, pequenas, médias e grandes empresas. **METODOLOGIA:** o cumprimento do conteúdo prevê em sua proposta que diferentes equipes de uma determinada sala organizem, do início ao fim do processo, a fala de um empreendedor para toda a turma. Como a disciplina não prevê a imposição de limites ou áreas específicas para aquele que deseja ser empreendedor ou intraempreendedor, não é necessariamente uma regra que o interlocutor esteja dentro da mesma área de atuação do curso dos alunos. A fala do convidado ou convidados (em se tratando de empreendimentos formados por sócios) poderia ser presencial, gravada ou suportada pelo emprego de algum tipo de recurso digital, que possibilitasse a interação entre o empreendedor e seus ouvintes. Sendo a parte da organização, convite, comunicação, logística para a chegada e acesso a sala, apresentação - abertura do evento, finalização do Momento “E” e gravação do vídeo com depoimento do empreendedor sobre a sua participação na atividade - considerado parte integrante da avaliação do grupo. O empreendedor (ou empreendedores) poderia utilizar até cinquenta minutos do tempo total disponível (cerca de cem minutos - duas horas/aula), para a fala inicial e posteriormente os alunos poderiam realizar perguntas. **RESULTADOS:** Para a surpresa dos docentes e gestores da instituição, desde o primeiro semestre (em que a nova disciplina



passou a compor o currículo dos cursos), a proposta de atividade se estabeleceu como um dos momentos mais esperados por alunos e também professores; que passaram então a substituir os estudos de caso prontos, adaptados a disciplina por casos reais, relatados de forma simples por seus principais atores - os empreendedores. Ao fim de 2017, contabilizam-se mais de sessenta momentos “E” realizados na instituição. A maior parte das falas dos empreendedores ocorreu de forma presencial - para muitos deles vir até a instituição e relatar para os alunos suas experiências é muito importante, pois aproxima o mercado (negócios) das instituições (estes dados estão registrados nos vídeos coletados pelas equipes ao fim da atividade com o empreendedor convidado). Além de reforçar seu propósito empreendedor, uma vez que receber um convite dessa natureza caracteriza o reconhecimento que o mesmo é de fato um empreendedor. No Momento “E” os empreendedores compartilham com alunos suas vivências - histórias de superação e sucesso, tropeços e dificuldades. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** na realização da atividade observa-se uma maior aproximação do aluno com a realidade inerente ao processo empreendedor; bem como uma maior predisposição do discente ao empreender - sinalizada através de um comportamento proativo de interação com os empreendedores durante a apresentação e, também indicada nas entrevistas de finalização da disciplina (realizadas com alguns grupos), que encontram-se devidamente registradas como dados primários de um estudo em andamento acerca do empreendedorismo na instituição.

**Palavras chave:** Empreendedorismo. Empreender. Aprendizagem. Casos reais.

## Rotação por Estações de Aprendizagem: o conhecimento sobre múltiplos olhares

**FERREIRA, F. M. R.**<sup>1</sup>

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-Rei, MG.  
[flavia.ferreira@uniptan.edu.br](mailto:flavia.ferreira@uniptan.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Os estudos sobre o ensino híbrido são muito inspiradores na organização de situações didáticas. Considerando que os alunos não aprendem ao mesmo tempo e nem da mesma maneira, nem sempre o modelo de escola que temos atualmente é suficiente e adequado para uma educação plena. Muitos autores defendem que a personalização do ensino é uma solução para atender às diversas necessidades de aprendizagem e, desse modo, o ensino híbrido funcionaria como uma força impulsora do ensino personalizado, com base nas competências. Dentre os vários modelos desse ensino, para o trabalho aqui apresentado, foi escolhido a rotação por estações de aprendizagem. Essa proposta consiste em criar uma espécie de circuito de estações dentro da sala de aula; em cada uma das estações deve ser realizada uma atividade diferente sobre o mesmo tema central, ao menos uma das paradas deve incluir tecnologia digital e a ideia é que os estudantes, divididos em pequenos grupos façam um rodízio pelos diversos pontos. É importante ressaltar que o trabalho em cada estação deve ser independente e cada grupo começará em uma estação diferente e circulará a partir dela. Assim é preciso que os grupos sejam capazes de resolver cada desafio isoladamente. **OBJETIVO:** O objetivo da proposta foi construir diversas estratégias para abordar de forma criativa e por múltiplas visões uma mesma temática, tornando o conhecimento mais significativo e instigante. **METODOLOGIA:** A atividade aconteceu após uma aula teórica sobre “Abordagem metodológica dos conteúdos”, na disciplina de Metodologia e Didática da Matemática, no 6º período do curso de Pedagogia de um Centro Universitário. A turma foi dividida em cinco grupos, o grupo 1, usando a tecnologia, explorou diversas formas geométricas em uma visita ao Museu Virtual de Brasília; o grupo 2 utilizou o Material Dourado para realizar um jogo de trocas e agrupamentos na base 10; o grupo 3, por meio da literatura, apropriou-se da história do Tangram para discutir possibilidades de alfabetização matemática; o grupo 4 realizou um estudo de caso, buscando solução para um problema didático pedagógico associado à Matemática e o grupo 5, realizou a leitura de um texto sobre etnomatemática, para a elaboração de temas para debates pedagógicos. **RESULTADOS:** A partir dessa proposta, os alunos tiveram a oportunidade de vivenciar múltiplas experiências de aprendizagens significativas, ficando expressas em um questionário respondido após a realização do trabalho. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Além do aprendizado, foram estimuladas ações de colaboração e criatividade na busca por soluções, favorecendo o trabalho em equipe, e as diversas habilidades e competências necessárias para uma atuação profissional de qualidade.

**Palavras-chave:** Rotação por estações de aprendizagem. Ensino híbrido. Pedagogia.

## Sala de Aula Invertida: Discussão jurídica e sociológica sobre os “limites” da arte no caso “La Bête”, do MAM em São Paulo

**BRANDAO, G. M. (1)**

1- UNIPTAN - Instituto de Ensino Superior Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del Rei, MG.

[gianbrandao@iptan.edu.br](mailto:gianbrandao@iptan.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Com o intuito de trazer o aluno para o centro do aprendizado, propusemos uma atividade com a metodologia sala de aula invertida. Buscou-se possibilitar aos discentes a organização de ideias, definição dos objetivos e a interação, mediando o desenvolvimento das atividades. Aos alunos, buscou-se o desenvolvimento pleno, apresentando-os como atores principais do processo de aprendizagem, discutindo polêmica e contextual questão com repercussão na disciplina. **OBJETIVO:** Dinamizar a aprendizagem do Direito Penal, trazendo aos alunos a discussão sobre os “limites” da arte, visando analisar se o fato de uma criança tocar no corpo desnudo de um ator em cena seria um fato que deveria ser reprimido pelo Direito Penal, ou deveria ser visto como um irrelevante penal. Objetivou-se analisar a arte como atividade humana e sua interação com a Sociedade e o Direito. **METODOLOGIA:** Foi aplicada a atividade utilizando o seguinte roteiro: Durante 10 minutos, apresentou-se o assunto e os alunos puderam opinar livremente. Após, apresentou-se matéria jornalística sobre o assunto, com a intenção de trazer o assunto de forma mais clara a todos os discentes. Depois, foram, ainda, apresentados dois outros vídeos de opinião: o primeiro, defendendo ser “absurda” a situação, devendo ser considerada crime a conduta do ator; o segundo, afirmando que a arte não teria limite e que não deveria existir qualquer intervenção do Direito naquela situação. A seguir, os alunos foram divididos em grupo, para responderem: Houve crime do artista? A arte deve ser regulada pelo Direito? Por fim, foi feita uma plenária, com apresentação de conclusões. Após discussão, foi proposta uma atividade para desenvolvimento em casa, sendo uma redação com o Tema: A Intervenção do Direito Penal nas produções artísticas. **RESULTADOS:** Os alunos assistiram aos vídeos com bastante curiosidade. A plenária concluiu pela inexistência de crime, ao contrário das opiniões iniciais. As redações foram trazidas na aula seguinte, trazendo a discussão sobre os limites da arte. O reflexo disso foi um aprendizado sobre os crimes de estupro e ato obsceno (art. 217-A e 235, do CPB) muito além dos parâmetros exigidos. Além disso, percebeu-se que os alunos escreveram sobre o tema, com argumentos muito interessantes no campo do Direito, Sociologia e da arte, em clara interdisciplinaridade. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A atividade mostrou que trazer temas atuais para discussão em sala de aula, com contextualização e ideias de pessoas de fora da Academia, é bastante proveitoso para o desenvolvimento de conceitos que precisam ser gerados e absorvidos em sala de aula. O aprendizado apresentou-se mais interessante pra o discente, quando os fatos trazidos na imprensa vão para a sala de aula e mostram resultados positivos no aprendizado.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Sala de aula invertida. Direito Penal. Arte.

## PBL – Moko um projeto voltado a sustentabilidade

**PUCCI, FERNANDA<sup>1</sup>; SERAFIM, A. B<sup>2</sup>; SILVA, R. R.; LOZZA, S.; CESAR JUNIOR, O.**

1 – FAE São José dos Pinhais, Curso Administração - São José dos Pinhais.

[Fernanda.pucci@fae.edu](mailto:Fernanda.pucci@fae.edu)

2- FAE, São José dos Pinhais, Curso Administração - São José dos Pinhais

[Andrea.serafim@fae.edu](mailto:Andrea.serafim@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Em 2017 a turma de Plano de Marketing do curso de Administração da FAE de São José dos Pinhais desenvolveu um projeto prático com diretrizes reais que envolveu o reconhecimento e a aplicação das Teorias do marketing. Os alunos conheceram, por intermediação da professora coordenadora do curso Andrea Serafim, a empresa social Moko Brasil, que vende seus produtos e contribui socialmente. Utilizando o método de PBL os alunos realizaram um plano de marketing para cada projeto social apoiado pela empresa. **OBJETIVO:** Trazer a tona os conhecimentos desenvolvidos ao longo do curso por meio da PBL, com informações reais do mercado e com resultados para os projetos em que cada equipe estava atuando. **METODOLOGIA:** Após a apresentação da proposta cada equipe, previamente definida, desenvolveu um plano de marketing para as suas coleções. O propósito foi de tornar as coleções mais conhecidas do grande público consumidor e aumentar as vendas das camisetas promovendo maior solidez econômica a cada apresentaram os resultados alcançados comparando com o que era antes do plano e com a proposta que foi aprovada sob o formato de um relatório. **RESULTADOS:** O projeto envolveu 37 alunos e cinco organizações além da empresa social MOKO Brazil. As coleções envolvidas foram: a IDENTIDADE do Lar Moisés, a USE organização. Foram cinco encontros para desenvolver o plano sob a orientação da professora responsável e posterior apresentação da proposta ao empresário da Mok, que ponderou e aprovou cada proposta. No segundo bimestre as equipes colocaram em ação seus planos, e puderam medir os resultados de suas ações, além de vivenciar a implementação com suas dificuldades reais. Ao final do cronograma INCLUSÃO da Unilehu, a BELEZA ESCONDIDA da ECD, a coleção INSPIRA do Pequeno Cotelengo, e a WECANLOVE do Criativos pelo Haiti. Juntos os projetos conseguiram trabalhar a imagem on-line das organizações ganhando a visibilidade proposta e tiveram o aumento médio de 7% nas vendas. Além disso, conquistaram maior envolvimento da comunidade em promover e contribuir com cada causa. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O desenvolvimento da PBL possibilitou aos alunos o contato com problemas de mercado, variações de abastecimento, mudanças de planos, problemas reais de produção e entrega de produtos, comunicação corporativa, enfim tudo que pode acontecer em uma empresa. Motivados pelas causas trabalharam duro, inclusive nos fins de semana e feriados para atender a suas propostas feitas no plano. E a maioria dos objetivos traçados foram alcançados por cada uma das equipes em maior e menor grau. Uma experiência que os fez crescer profissionalmente, mas de forma humanitária e dedicada.

**Palavras-chave:** PBL. Prática. Retorno social. Plano de marketing.

## Uso Do Aplicativo Plickers Na Metodologia TBL (Aprendizagem Baseada Em Equipes)

**SOUZA, C. C.<sup>1</sup>; AFONSO, R. T. L.<sup>1</sup>; CARVALHO, W. A.<sup>1</sup>; SOARES, S. C. S.<sup>1</sup>**

(1) – CESUPA, Centro Universitário do Estado do Pará, Belém, Pará.  
[celicecsouza@gmail.com](mailto:celicecsouza@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A aprendizagem baseada em equipes (TBL) é uma estratégia de ensino e de instrução desenvolvida para cursos de administração na década de 70, por Larry Michaelsen, direcionada para grandes turmas de ensino superior. Procurava criar oportunidades e obter os benefícios de um trabalho feito por pequenos grupos de aprendizagem, formando equipes de 5 a 7 estudantes, trabalhando no mesmo espaço físico. Na metodologia original, as etapas da atividade são demoradas, necessitando, por parte do professor, um tempo de correção significativo antes da estratificação da turma em grupos. O uso da ferramenta *Plickers* pode viabilizar uma correção mais dinâmica para os alunos e professores, diminuindo o tempo de espera dos alunos para seus resultados individuais. **OBJETIVO:** o objetivo da inovação foi dinamizar a correção das tarefas individuais dos alunos de Fisioterapia e Medicina do Centro Universitário do Pará. **METODOLOGIA:** os alunos foram submetidos ao teste escrito das disciplinas em questão (Ciências Morfológicas e Fisiológicas I, Tecnologia Assistiva, ambas no curso de Fisioterapia; e nas Discussões Temáticas da Terceira Etapa do Curso de Medicina) como forma de checagem do estudo individual prévio, como preconiza a metodologia. O resultado do desempenho individual do aluno era checado pela ferramenta *Plickers*. Em seguida, realizava-se a divisão em grupos, de acordo com o desempenho individual. Após a discussão em grupos, a checagem desses resultados também era realizada pelo aplicativo. O decorrer da sessão era similar ao preconizado pela metodologia (fase de aplicação de conceitos). **RESULTADOS:** o uso do aplicativo dinamizou a correção das tarefas individuais e de grupo da metodologia TBL, deixando os alunos mais satisfeitos e motivados com a metodologia TBL. Além disso, para o professor, as correções ficaram mais dinâmicas e ágeis, facilitando o controle da turma na sequência das atividades em classe. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** É importante salientar que as metodologias ativas podem e devem ser contextualizadas a realidade de cada instituição, curso e disciplinas/módulos ministrados. A metodologia TBL é de grande valia para o processo ensino-aprendizagem, porém, deixar as tarefas em classe mais dinâmicas e atrativas é missão dos docentes que desenvolvem atividades com uma geração de alunos tão sedenta por tecnologia e inovação.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Baseada em Equipes. Inovação Metodológica. Avaliação. Ensino Superior.



## Utilização de metodologias ativas no processo ensino-aprendizagem

**AVELAR, R.N.<sup>1</sup>; GALVÃO, L.C.C.**

1 – UNDB, Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA  
[rafael.nunes@undb.edu.br](mailto:rafael.nunes@undb.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O modelo de ensino-aprendizagem mais praticado e conhecido nas instituições de ensino é aquele em que o aluno acompanha a matéria lecionada pelo professor por meio de aulas expositivas, com aplicação de avaliações e trabalhos. Com o advento da informatização esse modelo vem perdendo espaço para a utilização de metodologias ativas, nas quais o professor deixa de ser o protagonista da educação dando lugar ao aluno que é o personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizado. **OBJETIVO:** Confirmar, por meio do relato de um caso de utilização de metodologia ativa que os alunos adquirem maior autonomia, desenvolvem confiança, passam a enxergar o aprendizado como algo tranquilo e divertido e passam a ser protagonistas do seu aprendizado. **METODOLOGIA:** A metodologia ativa utilizada neste trabalho foi a "sala de aula invertida" e o assunto abordado foi "a influência das vias de administração nos efeitos dos medicamentos", na disciplina de Farmacologia do curso de Odontologia. Os alunos receberam embasamento prévio acerca da absorção de medicamentos e no dia da aula invertida foi utilizado um vídeo que mostrava um experimento com ratos, CEEA/UNICAMP (protocolo nº 0367-1), e os mesmos acompanharam e interagiram com o vídeo fazendo cálculos das doses dos medicamentos que foram administradas para os animais mostrados no vídeo, bem como calculando tempos de latência dos medicamentos para os efeitos observados e concluindo como as vias de administração de um medicamento podem influenciar no aparecimento dos efeitos, que era o objetivo da aula. **RESULTADOS:** Como os alunos puderam obter, online, um embasamento prévio sobre o assunto abordado na aula invertida eles chegaram na sala de aula apenas com dúvidas e ao assistirem ao vídeo com a atividade prática da qual tiveram que participar, interagindo ativamente, conseguiram resolver os problemas propostos de forma bastante intuitiva, inclusive com a ajuda dos próprios colegas e do professor. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Tal fato incentiva o interesse das turmas nas aulas, fazendo com que a classe se torne mais participativa. Já os discentes se beneficiam com um melhor planejamento de aula e com a utilização de recursos variados, como vídeos, imagens e textos nos mais diversos formatos.

**Palavras-chave:** Autonomia. Confiança. Farmacologia. Odontologia.

## Seminários e Flipped Classroom como Metodologias de Ensino e Aprendizagem: um relato de experiência

**SOUZA, F.A.T.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[fabiola.tome@foa.org.br](mailto:fabiola.tome@foa.org.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Ao pensarmos a Educação Superior há a necessidade de se repensar os moldes tradicionais de ensino, pois a utilização de novas tecnologias aponta para um mundo com enormes potencialidades. Tal discussão apresenta relevância, pois se observa que um novo modelo de educação, em que o aluno seja o protagonista e aprenda de forma mais autônoma, com o apoio de tecnologias, faz-se necessário, afastando de um modelo tradicional de ensino, em que o professor apresenta os conteúdos e os alunos ouvem, anotam explicações para, somente depois disso, estudar, fazer exercícios e resolver possíveis situações-problema. **OBJETIVO:** Neste trabalho discutiremos uma experiência em sala de aula em que foi utilizada a metodologia de *Flipped Classroom* (sala de aula invertida) em seminários para o desenvolvimento da disciplina Saúde e Sociedade do Curso de Nutrição do UniFOA. Observar como o modelo *Flipped Classroom* pode oferecer melhorias da aprendizagem dos alunos tais como: motivação, melhoria da qualidade do trabalho em grupo e maior aproveitamento do potencial dos alunos. **METODOLOGIA:** O trabalho realizado na disciplina foi estruturado em seis seminários. A metodologia utilizada foi a de *Flipped Classroom*, na qual o conteúdo e as instruções foram enviados de forma on-line, usando o Portal Acadêmico, antes de o aluno frequentar a sala de aula. Com isso a sala de aula se transformou no local para trabalhar os conteúdos já estudados, realizando atividades práticas como os seminários propostos, resolução de problemas e discussão em grupo. Todos os seminários foram avaliados pela professora e por todos os alunos, que pontuaram os pontos fortes e fracos do seminário, além de realizarem uma auto-avaliação. **RESULTADOS:** Ao longo do desenvolvimento do trabalho, observou-se que os alunos demonstraram um maior interesse, assim como uma maior assiduidade. As aulas se tornaram mais dinâmicas e atrativas, fazendo com que a participação dos alunos nos debates fossem maiores. A avaliação final dos seminários demonstrou que houve um maior envolvimento dos alunos em relação aos conteúdos da disciplina. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A experiência foi enriquecedora e supriu uma necessidade de atitudes inovadoras em sala de aula, refletindo diretamente na postura dos alunos e no aproveitamento dos seus estudos em prol de um melhor significado dos conteúdos envolvidos e de uma formação profissional qualitativa.

**Palavras-chave:** Flipped Classroom. Metodologia de ensino. Seminário.

## **Speed FAE: um exemplo de estratégias integradoras no desenvolvimento colaborativo de projetos**

**PUPO JUNIOR, A. C.<sup>1</sup>; SILVA, R. R.<sup>2</sup>; RACHWAL, R.; NUMATA JUNIOR, F.;  
LOZZA, S.; CESAR JUNIOR, O.; BARDI, M. A. G.**

1 – FAE, FAE Centro Universitário - Curitiba  
[auri.junior@bomjesus.br](mailto:auri.junior@bomjesus.br)

2- FAE, FAE Centro Universitário - Curso de Design- Campus Centro I - Curitiba  
[rodrigo.ribeiro@fae.edu](mailto:rodrigo.ribeiro@fae.edu)

### **RESUMO**

**INTRODUÇÃO:** As metodologias ativas de ensino e aprendizagem são os meios que tem sido utilizado neste novo cenário, uma vez que permitem aos discentes serem os protagonistas da sua própria formação, oportunizando também a vivência prática dentro de suas respectivas áreas, assim como a interação com área diferentes, enriquecendo assim o processo de aprendizagem. Estes modelos abrigam instrumentos capazes de desencadear um olhar holístico sobre o sistema em atuação com a construção de uma rede sinérgica de atitudes e responsabilidades para o atingimento de um objetivo comum. Ainda dentro destas ações, o desenvolvimento da criatividade torna-se um elo comum entre as tarefas para elaboração de soluções e, possivelmente impulsionar a geração da inovação. **OBJETIVO:** Oportunizar aos alunos dos cursos de Engenharia Mecânica, Engenharia da Produção, Publicidade e Propaganda e Design, a cooperação da construção de um projeto, o qual consiste na organização de carros de corridas e um evento competitivo. **METODOLOGIA:** Construção de um carro auto propelido que possua entre 3 e 4 rodas efetivas de rodagem, tudo realizado por equipes de alunos de quatro cursos universitários diferentes. O curso de Engenharia Mecânica foi responsável por conceber, projetar os diversos sistemas necessários para o carro, dentre os quais chassis, transmissão, direção, entre outros, adaptando suas necessidades ao disponível no mercado de autopeças. O curso de Engenharia da Produção construiu o carro com o menor índice de desperdício. Já o curso de Design concebeu, projetou e construiu a carenagem para o carro, com base nas dimensões e restrições do chassi e os diversos sistemas do carro, tornando o objeto belo e eficiente. Por fim, o curso de Publicidade e Propaganda documentou as diversas fases do projeto desde a concepção, passando pelo projeto e construção e, finalmente, os testes finais. **RESULTADOS:** Os resultados foram apresentados no evento SPEED FAE - corrida dos carrinhos de inércia, onde todos os carros foram pilotados e postos à prova em pistas com declives diferentes. O carro com melhor média de tempo e performance nas provas realizadas foi declarado o vencedor do desafio. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O projeto vem crescendo a cada ano e se tornando cada vez mais complexo de forma a permitir aos alunos um aprendizado completo, tanto de forma científica como lúdica.

**Palavras-chave:** *Project-Based Learning. Gestão de projetos. Start-up.*

## Aprendizagem Baseada em Equipes como Método de Avaliação na Perspectiva dos Estudantes

**TOMMASO, M.C.<sup>1</sup>; CASIRAGHI, B.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[maria.tommaso@foa.org.br](mailto:maria.tommaso@foa.org.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O perfil do egresso do ensino superior deve ser, além de tecnicamente competente, crítico, reflexivo, ético e humanista, apto para trabalhar em equipe de forma colaborativa e com responsabilidade social. A vida em sociedade exige que ele desenvolva habilidades e competências que facilitem o convívio, a colaboração entre colegas e profissionais de outras áreas. As metodologias ativas de aprendizagem propõem uma postura participativa, o desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas e de projetos e a criação de oportunidade de construção de conhecimento. Aprendizagem Baseada em Equipes pretende reunir cooperação, solidariedade, socialização, entre outras características da vida coletiva, com o processo de aprendizagem que também pode se dar por meio da avaliação da aprendizagem. **OBJETIVO:** encontrar soluções de avaliação que incorporem a utilização de novas metodologias possibilita, de forma ampla e significativa, desenvolver a autonomia dos discentes e o pensamento crítico, objetivo principal do ensino superior. Analisar a percepção dos estudantes quanto à avaliação da aprendizagem por meio de metodologia de aprendizagem baseada em equipes (*Team-based Learning-TBL*). **METODOLOGIA:** Aplicação do método TBL como recurso avaliativo em duas turmas de curso de bacharelado e uma de licenciatura em Educação Física e análise da percepção dos 67 estudantes que participaram da atividade por meio da apreciação dos comentários acerca da atividade. **RESULTADOS:** Todos os 67 participantes responderam ao questionário de avaliação, sendo que 57 alunos (82,6%) afirmaram que gostariam de ser avaliados novamente pelo método TBL. Os comentários descritos pelos alunos foram analisados, categorizados e quantificados (entre parêntesis) em 12 (doze) termos que somaram 120 citações sendo que cada aluno pode ter citado mais de um termo: APRENDIZAGEM (27), INTERAÇÃO (24), DINAMISMO (18), COOPERAÇÃO (11), DIVERSÃO (9), FACILITADORA (7), APLICABILIDADE (7), PRODUTIVA (6), DISCUSSÃO (4), PARTICIPAÇÃO (3), CRIATIVA (2), POUCO TEMPO PARA RESPOSTA (2). Observa-se que há uma significativa prevalência da aprovação por meio de citações de termos positivos sobre o método TBL como forma de avaliação da aprendizagem entre os alunos respondentes. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A avaliação da aprendizagem, por ser um processo, não se resume em apenas uma atividade, e engloba, inclusive, questões discursivas, portanto a aplicação do TBL como recurso metodológico de avaliação, que parece atender a vários aspectos deste processo, deve estar associado a outros e compor a complexa tarefa docente de avaliar o desempenho e a aprendizagem.

**Palavras-chave:** Avaliação de aprendizagem. Aprendizagem baseada em equipes. Perspectiva dos estudantes.

## Utilizando a Metodologia PBL no Desenvolvimento de um Aplicativo para a Busca de Postos de Combustível

**VIEIRA, C. E. C.<sup>1</sup>; SIQUEIRA FILHO, V.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[cadu.vieira@gmail.com](mailto:cadu.vieira@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Atualmente, com o preço dos combustíveis aumentando a cada dia, seria interessante criar um *software* que apresentasse informações sobre os postos de combustível tais como: melhor custo-benefício dos preços de combustíveis, serviços prestados, formas de pagamentos e programas de fidelidade, com a capacidade de mensurar a qualidade dos produtos e serviços prestados através de avaliações com base em comentários e pontos atribuídos pelos clientes a cada atendimento. **OBJETIVO:** Este projeto tem como objetivo desenvolver um aplicativo para dispositivos móvel, permitindo aos usuários efetuarem pesquisas por postos de combustível, buscando aqueles com o melhor custo-benefício, comentários e pontos atribuídos por um cliente através de avaliações, mostrando também a sua localização através de um sistema de mapa com GPS (*Global Positioning System*). A ideia é apresentar aos usuários, os postos em uma determinada área melhor atendam as suas necessidades, baseando-se em critérios informados, conforme seus históricos e avaliações. **METODOLOGIA:** Para a construção do conhecimento, adotou-se a Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas Informatizados empregada na disciplina de Projeto Integrado (TCC) do Curso de Sistemas de Informação do UniFOA em conjunto com a Metodologia Ativa PBL (*Problem Based Learning* ou Aprendizado Baseado em Problemas), que se baseia na análise e reflexão sobre um determinado problema do mundo real a ser resolvido, buscando encontrar uma solução adequada para o mesmo. **RESULTADOS:** O resultado esperado do projeto é atender os usuários na busca por preços de combustíveis mais acessíveis e por melhorias dos serviços prestados por parte dos postos de combustível. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O PBL se destaca pelo uso de um contexto aplicado ao aprendizado, promovendo o desenvolvimento e a habilidade de trabalho em grupo, estimulando também o estudo individual, de acordo com os interesses e o ritmo de trabalho de cada estudante. O aprendizado passa a ser centrado no aluno, que sai do papel de receptor passivo, para ser o agente principal e responsável pelo seu conhecimento, habilidades tão importantes atualmente para a vida profissional dos discentes. Os professores atuam como tutores (ou facilitadores) neste aprendizado.

**Palavras-chave:** Postos de combustíveis. Desenvolvimento de aplicativo móvel. Metodologia ativa PBL.



## Vencendo os desafios do ensino de física nos cursos de engenharias por meio de pequenos projetos

**CARVALHO, J. J.<sup>1</sup>**

1 – Uniptan, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del Rei MG.  
[jader.carvalho@uniptan.edu.br](mailto:jader.carvalho@uniptan.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Um engenheiro precisa compreender constantemente o que acontece a sua volta a fim de propor soluções para resolver problemas. No ciclo básico do curso os estudantes de engenharia começam a compreender a natureza e seus fenômenos por meio da disciplina de física. Nela, os alunos estudam os conceitos básicos e as leis que regem o universo, e aprendem as ferramentas necessárias para descrever os fenômenos naturais. Antes de resolver algum problema de engenharia ou projetar qualquer dispositivo prático, o engenheiro deve primeiro entender os princípios básicos nele envolvidos. Entretanto, muitos alunos já vem do ensino médio com a concepção equivocada de física. Eles se referem à física como “matemática em cima de fórmulas”. Embora seja indispensável a habilidade matemática na física, não é a única e, tampouco, esta se reduz àquela. Por conta disso, os estudantes possuem uma certa rejeição dessa disciplina nos cursos superiores. **OBJETIVO:** Alguns dos grandes desafios do professor de física dos cursos de engenharias é de mudar a concepção errônea sobre física que os alunos trazem do ensino médio e de motivar os alunos a enxergarem à física além de fórmulas matemáticas, mostrando-os a importância da ciência básica para a engenharia. **METODOLOGIA:** A partir de discussões nas aulas de física do terceiro período do curso de Engenharia Civil do Uniptan foi proposto aos alunos a desenvolverem pequenos projetos ligados à área de engenharia utilizando materiais de baixo custo. Os temas do projeto foram Hidrostática e Transferência de Calor. A turma foi dividida em grupos de seis alunos. Estipulamos quinze dias para que eles apresentassem um projeto de um aquecedor solar que fosse fabricado com materiais reaproveitáveis e/ou de baixo custo. Após a apresentação oral sobre o projeto de cada grupo, os alunos tiveram trinta dias para confeccionar os aquecedores e mais cinco dias para testá-los. **RESULTADOS:** Tecnicamente os aquecedores produzidos pelos alunos apresentaram eficiência energética baixa comparado com os encontrados no mercado. Contudo, o propósito didático dos projetos foram alcançados. Os alunos mostraram durante as apresentações que conseguiram compreender os conhecimentos científicos utilizados tanto na elaboração dos projetos quanto na explicação do funcionamento dos aquecedores solares. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** As aulas expositivas que apelam exclusivamente para a memorização, não são as únicas alternativas para ensinar física, e nem são as melhores. O ensino de física por meio de pequenos projetos no curso de Engenharia Civil mostrou-se bastante interessante, pois faz que os alunos se sintam executando uma tarefa de sua futura profissão. Como consequência disso, eles ficam muito mais motivados a desenvolverem as atividades propostas e, além disso, assumem o papel de protagonista no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Física. Engenharias. Pequenos projetos.

## WhatsApp Como Estratégia Inovadora no Processo Ensino-Aprendizagem

**ZANESCO, M. C.<sup>1</sup>; ARAUJO, P. A.<sup>1</sup>; PARISE, M. C.P.<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> –USF, Universidade São Francisco, Curso de Farmácia - Campus Bragança Paulista e Campinas – São Paulo  
[marcelo.zanESCO@usf.edu.br](mailto:marcelo.zanESCO@usf.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A utilização de recursos inovadores para transmitir o conhecimento de forma diferenciada e que alcance os objetivos pretendidos encontra-se num processo crescente e em rápido avanço. A busca por metodologias ativas ou técnicas de ensino-aprendizagem mais apropriadas deve ser uma constante no pensamento daqueles que estão envolvidos com a docência, uma vez que o perfil do acadêmico muda sistematicamente ao longo das gerações. **OBJETIVO:** O objetivo deste trabalho foi descrever as estratégias e ferramentas metodológicas inovadoras no processo ensino-aprendizagem utilizadas no 3º semestre do Curso da Farmácia no ano de 2016. **METODOLOGIA:** O procedimento empregado foi analisar dados coletados da consulta retrospectiva das atividades realizadas pelo grupo de estudos via aplicativo *WhatsApp Messenger*, desenvolvidas no primeiro semestre de 2016, onde eram postadas histórias clínicas com disfunções orgânicas de pacientes fictícios, juntamente com reflexões e questionamentos sobre o assunto abordado. **RESULTADOS:** O formato instantâneo e automático do modelo Aplicativo *WhatsApp Messenger* proporcionou acesso de informações à todos os participantes do grupo, sendo eles participantes ativos ou que apenas acompanhavam as discussões, no momento que os mesmos desejavam. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A estratégia norteada por duas ferramentas, ou seja, a criação de personagens fictícios com disfunções orgânicas para estimular o interesse e as discussões realizadas no grupo de estudos via o aplicativo *WhatsApp Messenger* mostrou ser válida para o processo de ensino-aprendizagem como sendo uma das metodologias mais atraentes, interativas e motivadoras. Uma constatação importante observada foi que até mesmo o aluno mais introvertido acaba sendo envolvido pelo processo. A ferramenta ainda permite ao aluno que acesse o grupo no momento em que ele estiver disponível e no local que o mesmo desejar, possibilitando flexibilizar e administrar seu tempo.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. *WhatsApp Messenger*. Histórias clínicas.

## Aplicando a metodologia TBL (Team Based Learning) com devolutiva de respostas em tempo real: ganhando performance educacional na área de saúde.

**NETO, A. C.<sup>1</sup>; SOUZA, L. U. R.<sup>1</sup>**

1 – UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João Del Rei, MG.  
[americo.neto@uniptan.edu.br](mailto:americo.neto@uniptan.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Aprendizado Baseado em Equipes (ABE) ou Team Based Learning (TBL) é uma estratégia educacional que pode ser aplicada a grandes grupos de alunos ou em pequenas turmas, onde se procura criar oportunidades de aprendizado e obter os benefícios do trabalho em pequenos grupos de aprendizagem, de forma a se formar equipes de 5 a 7 estudantes, que trabalharão no mesmo espaço físico (sala de aula). Esta estratégia instrucional é fundamentada no construtivismo, onde o professor se torna um facilitador, dentro de um contexto despidido de autoritarismo e que privilegia a igualdade. A metodologia ativa de ensino TBL cria oportunidades para o estudante adquirir e consolidar conhecimentos através de uma sequência de atividades que incluem etapas prévias de preparação. Na fase de aplicação de conceitos, os alunos, reunidos em equipe, têm a oportunidade de aplicar os conhecimentos para resolver questões/problemas relativos à prática profissional diária, sendo desafiados a fazer inferências, interpretações, sínteses e análises. A devolutiva das respostas em tempo real torna a atividade educacional mais dinâmica e atinge mais facilmente o objetivo final de consolidação dos conteúdos estudados. **OBJETIVO:** Avaliar a capacidade de retenção de conceitos/conhecimentos e o nível de satisfação discente, usando o TBL e uma plataforma de respostas *on line*, que possibilite a devolutiva em tempo real. **METODOLOGIA:** A etapa de aplicação dos conhecimentos usará os preceitos básicos do TBL, conhecidos em inglês como os 4S's (*significant, same, specific and simultaneous report*). Os quesitos relativos aos conteúdos estudados serão apresentados na plataforma "Plickers", e as respostas apreciadas e discutidas pelo facilitador e alunos em tempo real, juntamente com a correção do gabarito oficial. Os resultados serão obtidos através da aplicação de questionário estruturado e aplicado posteriormente, sendo resguardado o sigilo das respostas. **RESULTADOS:** A obtenção de uma maior capacidade de fixação dos conteúdos discutidos em sala, usando a metodologia TBL, foi incrementada através da utilização conjunta de novas tecnologias de informação, que propiciaram um ambiente dinâmico de estudo, ativando o interesse e a satisfação do aluno, que tem a oportunidade de se auto avaliar, em tempo real, juntamente com a equipe de trabalho. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A metodologia TBL é uma poderosa ferramenta pedagógica, quando aplicada de forma a trazer, para o ambiente de sala de aula, novas perspectivas de atuação dos atores envolvidos – alunos e facilitadores – potencializando a apreensão de assuntos ainda não estudados, ou que foram apresentados de forma superficial, necessitando aprofundamento. Amparado nos princípios andragógicos do ensino de adultos, o TBL, associado a uma plataforma de respostas em tempo real, atinge de forma contundente tais princípios, facilitando a atividade de ensino-aprendizagem e colocando o aluno como ator principal no seu processo de educação.

**Palavras-chave:** Aprendizado. Equipe. Tempo real.

## Letramento em Programação: Usando a Tecnologia para Desenvolver o Cidadão do Século XXI

**MARTINS, A. R. Q.<sup>1</sup>; PAZINATO, A. M.<sup>2</sup>; BRESSAN, V. P.<sup>3</sup>**

1 – InovaEdu; Curso de Ciência da Computação, IMED, Passo Fundo, RS  
[amilton.martins@imed.edu.br](mailto:amilton.martins@imed.edu.br)

2 – InovaEdu; Curso de Ciência da Computação, IMED, Passo Fundo, RS  
[ariane.pazinato@imed.edu.br](mailto:ariane.pazinato@imed.edu.br)

3 – InovaEdu; Curso de Administração, IMED, Passo Fundo, RS  
[veronica.bressan@imed.edu.br](mailto:veronica.bressan@imed.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Instituto Ayrton Senna lançou em 2015, o Letramento em Programação, cujo intuito é formar educadores de diferentes áreas do conhecimento para promover a prática da Programação em escolas públicas do país. O projeto foi iniciado em parceria com a Prefeitura de Itatiba-SP e hoje impacta centenas de estudantes do Ensino Fundamental do município. Unindo esforços por um mesmo propósito, a IMED e o Instituto Ayrton Senna trouxeram o Letramento em Programação para o Norte Gaúcho: no segundo semestre de 2016 foram iniciadas atividades em 12 escolas dos municípios de Marau, Passo Fundo e Sananduva. Em 2017 as atividades aconteceram em 7 municípios Carazinho, Coxilha, Lagoa Vermelha, Marau, Passo Fundo, Sananduva e Tapejara, atingindo em cerca de 300 alunos de 22 escolas municipais dos módulos I e II, respectivamente 6º e 7º anos do Fundamental. **OBJETIVOS:** O século 21 exige que as novas gerações dominem múltiplas linguagens, inclusive a linguagem computacional. Só assim, as crianças e jovens poderão ser mais do que usuários de tecnologia, mas criadores de tecnologias capazes de atender às novas demandas do mundo e transformar realidades. Para isso, esta solução busca promover o letramento em linguagens de programação voltadas para o desenvolvimento do pensamento computacional em estudantes de escolas públicas do ensino fundamental, contribuindo para sua educação integral. **METODOLOGIA:** O projeto é constituído por 4 módulos, iniciando com alunos de 6º ano e concluindo com os alunos do 9º ano. Os módulos são constituídos da seguinte maneira: Módulo I (6º ano) – conhecendo os conceitos básicos da programação e aprendem a construir histórias; Módulo II (7º ano) – os alunos são estimulados a criarem jogos; Módulo III (8º ano) – uso de aplicativo em situações cotidianas; Módulo IV (9º ano) – robótica, neste módulo os alunos são instigados a construir projetos para soluções de problemas reais da comunidade. **RESULTADOS:** Como resultados parciais, anualmente são formados cerca de 900 estudantes em SP e no RS, desde o 6º ao 9º anos do ensino fundamental, com foco em desenvolvimento de habilidades e competência do cidadão do século XXI, como criatividade, raciocínio lógico e trabalho em equipe. Também, em setembro de 2017, as professoras multiplicadoras Desire Meira, Irani Ruani e Jussana Ferrari, do Letramento em Programação Norte Gaúcho e a Coordenadora Adjunta Professora Ariane Pazinato, participaram da Conferência Scratch Brasil 2017 que aconteceu na USP em São Paulo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Em 2018, a expectativa da parceria é consolidar o Letramento nos municípios parceiros e atrair mais municípios para a parceria, apoiando a formação de um polo educacional de vanguarda na

região, sendo referência nacional na prática da Programação de Computadores na Educação Básica, seguindo tendências mundiais com esse objetivo.

**Palavras-chave:** Programação. Tecnologia. Educação.



## Visita Estética Guiada

**BERLESE, L.<sup>1</sup>; SILVA, R. R.; LOZZA, S.; CESAR JUNIOR, O.**

1 – FAE Centro Universitário, Publicidade e Propaganda, Campus I  
[luciana.berlese@fae.edu](mailto:luciana.berlese@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Visita Estética Guiada é uma estratégia de aprendizagem ativa que foi oferecida aos alunos da disciplina de Experiência Estética em Comunicação, do curso de Publicidade e Propaganda. A atividade foi desenvolvida a partir de dois textos do livro Comunicação e Experiência Estética (org. GUIMARÃES, C.; LEAL, B.S.; MENDONÇA, C.C.): Pequenas Crises de Hans Ulrich Gumbrecht e Da Estética da Comunicação a uma Poética do Cotidiano de Denilson Lopes. Também foram utilizados alguns trechos do livro Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir (GUMBRECHT, H.U.). **OBJETIVOS:** Proporcionar ao aluno uma experiência fora do ambiente acadêmico na qual ele consiga perceber, sentir e absorver o significado dos conceitos propostos na disciplina que envolve o pensamento teórico. Promover a vivência de um processo comunicacional baseado no impacto que determinados objetos produzem sobre cada participante. Promover a vivência de como a relação com as coisas do mundo pode oscilar entre o efeito de presença e o efeito de sentido. **METODOLOGIA:** Foi produzido um áudio com inspiração nas visitas guiadas de lugares turísticos. Para a atividade era necessário um smartphone e um fone de ouvido. A atividade foi desenvolvida no Mercado Municipal de Curitiba. O áudio conduzia os alunos a pontos específicos do local que todos deviam percorrer e, em outros momentos, deixava a escolha do caminho por conta do ouvinte. Além de direcionar um trajeto, o áudio também propôs observações e reflexões acerca do espaço, objetos, sons, cheiros, sensações táteis. **RESULTADOS:** Como produto final da atividade foi solicitado aos alunos um relatório com as observações e reflexões acerca da experiência vivida. O relatório foi trabalhado na aula seguinte a da atividade proposta em conjunto com os textos citados acima. Cada aluno pode falar sobre o que aprendeu com a atividade. Destaca-se a reação positiva dos participantes em relação à possibilidade de ser um co-criador da atividade, visto que era possível tomar decisões durante a prática. Na avaliação bimestral, os resultados acerca da teoria foram consideravelmente superiores aos dos alunos que não participaram da atividade. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A produção personalizada do áudio foi uma experiência enriquecedora para a atividade. Ser guiado por uma voz conhecida deu credibilidade e envolvimento aos participantes que se permitiram ser levados pelo som. Trabalhar a experiência antes do contato com a teoria também trouxe resultados positivos. Houve um entendimento melhor dos textos e maior memorização dos conceitos. Destacou-se, também, a manifestação de uma memória afetiva relacionada à infância, à família ou a momentos de lazer na maioria dos participantes, mesmo para aqueles que nunca haviam estado no local da atividade, o que certamente contribuiu para o resultado final.

**Palavras-chave:** Experiência estética. Visita guiada. Memória afetiva.

## Adoção de Estratégias de Ensino-aprendizagem para Desenvolvimento das Competências Humanísticas no Curso de Medicina Veterinária

**MALVESTIO, L. M.<sup>1</sup>; ANZILIERO, D.<sup>2</sup>; SILVA, C. C.<sup>3</sup>; BRESSAN, V. P.<sup>4</sup>**

1 – Lygia Maria Malvestio, Curso de Medicina Veterinária, IMED, Passo Fundo, RS  
[lygia.malvestio@imed.edu.br](mailto:lygia.malvestio@imed.edu.br)

2 – Deniz Anziliero, Curso de Medicina Veterinária, IMED, Passo Fundo, RS  
[deniz.anziliero@imed.edu.br](mailto:deniz.anziliero@imed.edu.br)

3 – Caroline Calice da Silva, Curso de Medicina, IMED, Passo Fundo, RS  
[caroline.silva@imed.edu.br](mailto:caroline.silva@imed.edu.br)

4 – Verônica Paludo Bressan, InovaEdu; Curso de Administração, IMED, Passo Fundo, RS  
[veronica.bressan@imed.edu.br](mailto:veronica.bressan@imed.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A formação do Médico Veterinário (MV) deve contemplar conhecimentos específicos relacionados à produção animal e de alimentos, saúde animal e proteção ambiental. De acordo com as DCNs foram as competências que devem integrar os objetivos de aprendizagem na formação do MV são: atenção à saúde, tomada de decisões, comunicação, liderança, administração e gerenciamento e educação permanente, denominadas “competências humanísticas”. O “Projeto Estratégias de Ensino-aprendizagem para Desenvolvimento das Competências Humanísticas” desenvolvido pelo CFMV busca a implantação de estratégias de ensino-aprendizagem nas disciplinas do curso de Medicina Veterinária. Este projeto visa o estabelecimento de indicadores para a avaliação da implantação bem como dos resultados obtidos. **OBJETIVO:** Relatar a implantação das estratégias de ensino-aprendizagem para desenvolvimento das competências humanísticas nas disciplinas de Introdução à Medicina Veterinária, Fisiologia Animal I e Histologia e Embriologia Veterinária I no Curso de Medicina Veterinária da IMED. **METODOLOGIA:** Foi assinado termo de cooperação técnica entre IMED e CFMV, firmando a parceira no desenvolvimento do projeto em 1 ano letivo. A cada semestre do projeto, a coordenação deve aplicar as estratégias em 20% das disciplinas do curso e, em cada disciplina, 50% das aulas devem envolver as estratégias. As estratégias devem atender o desenvolvimento das competências humanísticas necessárias ao MV. Ao final de cada semestre, os discentes e docentes devem preencher um formulário de avaliação nas disciplinas participantes. **RESULTADOS:** Ao final do 1º semestre do projeto observou-se redução no número de alunos reprovados na disciplina de Histologia e Embriologia Veterinária I. Em 2017/1, a disciplina obteve 9 reprovações e, em 2017/2, após a adoção das estratégias, 3 reprovações. A adoção das estratégias promoveu engajamento, cooperação e dedicação dos discentes em torno da realização das atividades. As avaliações dos discentes revelaram que a média de satisfação sobre a adoção e condução das estratégias de ensino-aprendizagem foi 62,5% na Introdução à Medicina Veterinária, 52,15% na Histologia e Embriologia Veterinária I e 46,3% na Fisiologia Animal I. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A implantação do projeto foi extremamente efetiva e bem aceita pelos alunos e docentes. A adoção das estratégias despertou engajamento dos discentes em torno atividades propostas colocando os alunos como protagonistas na construção e consolidação dos

conhecimentos nas disciplinas além de desenvolver as competências humanísticas necessárias a formação do MV.

**Palavras-chave:** Medicina veterinária. Estratégias ensino-aprendizagem. Competências humanísticas.

## Metodologia de Aprendizado de Pneumologia no Centro Universitário de Belo Horizonte : a visão dos discentes

**CORRÊA, P. C. R. P.<sup>1</sup>; PENNA, L. S.<sup>1</sup>; SANTOS, N. M. R.<sup>1</sup>**

(1) Unibh – Centro Universitário de Belo Horizonte, Belo Horizonte, MG.  
[paulo.correa@prof.uni.br](mailto:paulo.correa@prof.uni.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O uso de metodologias ativas e a Medicina Baseada em Evidências são paradigmas que norteiam a educação médica no Brasil no século XXI. **OBJETIVO:** Descrever a metodologia empregada na disciplina de Pneumologia e as impressões/reflexões/considerações de duas alunas que cursaram a disciplina. **METODOLOGIA:** Depoimentos gravados em vídeo por duas alunas que cursaram a disciplina de Pneumologia durante o ano letivo de 2017. A Pneumologia é ofertada todos os semestres letivos a 16 alunos do sétimo período da graduação em Medicina no Centro Universitário de Belo Horizonte (Unibh). São matriculados até 8 alunos por turma. A disciplina é baseada no atendimento ambulatorial de pacientes do Serviço Único de Saúde, na Clínica Escola do Unibh, localizada no bairro Buritis, em Belo Horizonte, Minas Gerais. A disciplina conta com três monitores por dia de atendimento, os quais são alunos que já cursaram a disciplina e que foram selecionados através de processo seletivo que inclui prova teórica seguida de prova prática. As alunas que gravam os depoimentos, o fizeram de forma espontânea, utilizando seus próprios *smartphones*. Uma aluna acabara de cursar a disciplina (segundo semestre de 2017) e a outra cursou a disciplina no primeiro semestre e foi monitora no semestre seguinte. **RESULTADOS:** Dois depoimentos gravados em vídeo, com a percepção pelas alunas da ambiência criada, das vivências experienciadas na prática ambulatorial da Pneumologia na Clínica Escola do Unibh, das discussões dos casos atendidos, dos relatórios de atendimento/ pesquisa da literatura de aspectos relevantes suscitados pelos atendimentos em plataforma digital onde há arquivos, estudos, vídeos e artigos relevantes de publicações relevantes da Medicina Respiratória. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A metodologia empregada responsabiliza o aluno pelo seguimento longitudinal do paciente, estimula o desenvolvimento do raciocínio clínico, motiva o aluno a estudar, disponibiliza material de estudo de qualidade, oferece um tempo adequado para a produção dos relatórios baseado em informações atualizadas e disponibilizadas eletronicamente, fornece modelos para os alunos (monitores e professor), tudo isso em uma atmosfera que encanta o aluno e que utiliza também o humor com uma de suas ferramentas, criando uma experiência global agradável e produtiva para o aluno, garantindo o aprendizado do discente.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Educação médica. Pneumologia.

## A Aprendizagem e Seus Desafios

SILVA FILHO, J. B.<sup>1</sup>

1 – Unibh, Centro Universitário de Belo Horizonte, Belo Horizonte, MG.  
[jfilho@prof.unibh.br](mailto:jfilho@prof.unibh.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O processo de aprendizagem no ensino universitário tem convivido com desafios ocasionados pela Revolução Informacional, no âmbito da telefonia, por exemplo, dominada pela miniaturização, portabilidade e mobilidade que tem definido uma nova dinâmica nas relações sociais. Esse fato aponta para um dos objetivos da prática do Peer Instruction envolvendo professores e estudantes. No dia a dia das atividades acadêmicas, observamos a apreensão desses sujeitos em relação aos resultados obtidos na aprendizagem. Um dos objetivos da prática é oferecer aos estudantes meios para praticar, de um modo mais constante, uma atuação mais dialogada nos processos de aprendizagem. Assim objetiva-se aperfeiçoar aptidões naturais na aquisição e integração de informações para produzir saberes que afastem a visão determinista e formal na formação cultural. O individualismo e o envolvimento constante com os aplicativos de mensagens em sala de aula tem afetado a dinâmica de aprendizagem dos estudantes. O Peer Instruction será utilizado para conciliar a constante motivação dos estudantes no manuseio de tecnologias informacionais com metas para resultados mais concretos de processos de aprendizagem. **OBJETIVOS:** a) Valorizar o diálogo em ambientes de estudo; b) Integrar o uso de meios eletrônicos no processo de socialização do conhecimento; c) Propor leituras de textos para problematizá-los; d) Operacionalizar estratégias para a socialização do conhecimento. **METODOLOGIA:** Optamos pelo uso do Peer Instruction para os estudantes experimentarem aquisição de informações conciliando a pesquisa e a prática do diálogo na construção do conhecimento via: uso de meios eletrônicos; acesso a textos para leitura individual; organização da turma em Duplas; formulação de proposições problematizadoras em Dupla; troca de proposições entre as Duplas; resolução das proposições; liberação de gabarito por cada Dupla; constituição de grupos compostos por duas duplas; produção de uma síntese explorando o tema estudado; sorteio de um número de Grupos para apresentação e comentário aberto. **RESULTADOS:** Possibilitar aos estudantes, servindo-se de suas competências se aperfeiçoarem nas relações sociais e desenvolverem habilidades intelectuais de análise, interpretação e síntese. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Na contemporaneidade, são múltiplos os desafios relacionados à aprendizagem vivenciados por professores e por estudantes no contexto universitário. O maior deles talvez seja o de substituir os individualismos das ações pelo diálogo, apontando possibilidades a partir de estratégias desenvolvidas com duplas e grupos de trabalho, transformando ambientes em espaço de discussões, reflexões e aprendizado para alcançar saberes. O exercício da empatia para dinamizar a socialização e o respeito às diferenças poderá facilitar a conexão de um novo conhecimento a outro mais antigo, à luz das transformações informacionais oferecidas pela modernidade, incentivando os estudantes a um constante diálogo, privilegiando o trabalho coletivo.

**Palavras-chave:** Ensino universitário. Aprendizagem. Revolução Informacional Peer Instruction.



## Aprendizagem Baseada em Projetos para desenvolver a interdisciplinaridade no desenvolvimento de produtos alimentícios

LEMOS, A. C. G

Unitoledo – Centro Universitário Toledo, Araçatuba, SP.  
[adriane.lemos1@hotmail.com](mailto:adriane.lemos1@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O modelo de aprendizagem baseada em projetos, em conjunto com a utilização de novas tecnologias, traz um novo sentido para a aprendizagem, pois permite com que o aluno promova a retenção do conhecimento ao longo do tempo de forma significativa se apropriando de conceitos novos e desenvolvendo a sua capacidade de resolver problema de uma forma mais investigativa. A aprendizagem baseada em projetos é uma metodologia ativa que visa interagir saberes disciplinares, favorecendo a capacidade de dialogar entre as disciplinas contribuindo para a não fragmentação do ensino. **OBJETIVO:** Avaliar a aplicação do método de Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) na disciplina de desenvolvimento de produtos alimentícios. **METODOLOGIA:** Os estudantes foram divididos em grupos de quatro, cada grupo teria que desenvolver um produto alimentício com o intuito de introduzir a aplicação dos conhecimentos prévios adquiridos no curso relacionados às disciplinas de alimentos funcionais e tecnologia de alimentos. Os alunos teriam que desenvolver um produto alimentício com propriedades funcionais. Os alunos foram encorajados a compartilhar seus conhecimentos prévios nos grupos, seguindo os passos e intervenções oportunas e pertinentes aos objetivos de aprendizagem. **RESULTADOS:** Os resultados mostraram grande interação e participação dos alunos nos grupos para desenvolver os produtos. No final da disciplina os estudantes foram solicitados a apresentar os produtos desenvolvidos. Foi realizado com os estudantes um *feedback* sobre a prática da aplicação do método de Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL). Os parâmetros utilizados para avaliar os resultados de aprendizagem da disciplina foram importantes para entender as percepções dos estudantes em relação a aprendizagem. Os alunos consideraram o método eficiente por unir teoria e prática em aprendizagem interdisciplinar no desenvolvimento de produtos alimentícios. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O PBL é um método de aprendizagem dinâmico, que proporciona um ambiente motivador e cooperativo, integra diferentes conhecimentos estimula o desenvolvimento de competências, pensamento crítico e trabalho em equipe.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em projetos. Interdisciplinaridade. Desenvolvimento de produtos. Nutrição.

## Processos de ensino e aprendizagem com estratégias ativas

**SANTANA, D. A M. Carolina.**<sup>1</sup>

1 –UniBH, Centro Universitário de Belo Horizonte. Belo Horizonte, MG.  
[santanacarolina77@gmail.com](mailto:santanacarolina77@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Este trabalho é fruto de uma disciplina do curso de pedagogia do UNIBH que trata do grande desafio de estruturar o planejamento da educação infantil e do ensino fundamental, de maneira a garantir que os eixos de interesse da criança, juntamente com os conteúdos pedagógicos, sejam aplicados de forma lúdica e que tragam autonomia e confiança ao aluno. **METODOLOGIA:** A disciplina se estrutura em torno das metodologias ativas para discutir o próprio assunto de estratégias ativas de aprendizagem. O primeiro conceito a ser trabalhado é o de planejamento dentro de processo e para apresentar o conceito é realizado o *mastercheff*. Após o engajamento com o eixo teórico da disciplina, as futuras professoras escolhem uma escola e uma série para aplicar uma atividade que tenham elaborado para os alunos, usando as metodologias ativas, para qualquer tipo de conteúdo; seja ele conceitual, procedimental ou atitudinal. Os conceitos, quando estes já estão estruturados de modo satisfatório, são todos utilizados na finalização da disciplina que se dá com a reedição do *mastercheff*, agora com planejamento prévio e todos os detalhes pensados para “dar certo” dentro do tempo estipulado, assim como deve ser o planejamento dos conteúdos a serem trabalhados em sala de aula, levando em conta todo o processo. **RESULTADOS:** São vistas e aplicadas as seguintes estratégias de aprendizagem\*: *Peer instruction, Design thinking, Project, team and problem based learning* e sala de aula invertida. É confirmado por meio das aplicações práticas dos alunos que em todas as séries do infantil e do ensino fundamental 1, novas metodologias são aceitas e desejáveis. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** É importante que a formação docente seja repleta de espaços para se discutir as formas metodológicas que são praticadas e que podem ser elaboradas ao longo da formação dos alunos. É muito importante que a sala de aula seja modificada, que represente um espaço de “laboratório de aprendizagem” onde seja possível testar conhecimentos e ampliar a prática educativa, colocando em teste a forma de ensino de ontem e de hoje para que se tenha a oportunidade de antever o futuro. A educação requer uma nova discussão e uma abertura para moldar e remodelar o que for preciso para que se garanta a efetiva aprendizagem do aluno. Com o foco na aprendizagem, o ensino se volta ao atendimento das necessidades de cada aluno e, mesmo sendo muitos e de contextos distintos, se complementam num espaço social de aprendizagem, diferente e múltiplo o tempo todo, assim como o mundo que nos cerca.

**Palavras-chave:** Formação de professores. Planejamento. Metodologias ativas.  
*Mastercheff*.

## Something-based Learnig: qual é o mais adequado para a minha realidade?

**VOLTAN, D. Z.**

*Faculdade Max Plank, Indaiatuba, SP.*

[danielzvoltan@gmail.com](mailto:danielzvoltan@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A metodologia ativa de ensino têm sido amplamente utilizada no mundo inteiro nos mais diversos níveis educacionais. A quebra do paradigma em que o professor não é mais o centro do processo educacional e, sim o estudante, não é recente. Em especial no ensino superior, pois o mercado de trabalho contemporâneo exige profissionais proativos, multidisciplinares, capazes de pensar criticamente e tomar decisões. Porém, professores no ensino superior muitas vezes encontram dificuldades em oferecer dinâmicas que atendam estas premissas do mercado. Ora por não possuir nenhuma formação pedagógica na sua profissão, ora por estar defasado em relação ao mercado e ao ensino. Assim, verificar a aplicabilidade de cada um dos métodos ativos de ensino é fundamental para o professor conduzir o conteúdo da sua disciplina a partir do projeto pedagógico de curso de cada instituição de ensino e desenvolver tais capacidades e habilidades.

**OBJETIVO:** Analisar as diferenças entre métodos de ensino ativos, esquematiza-las quanto às suas características e discutir suas aplicações. **METODOLOGIA:** Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratória realizada através do levantamento bibliográfico dos possíveis métodos ativos, suas características e eficiência.

**RESULTADOS:** Foi abordado e discutido: Case-based Learning; Problem-based Learning; Team-based Learning; Peer Instruction; Metaplan (Tarjetas Móveis); Arco de Maguerez; Evidence-based Learning; Espiral Construtivista; Flipped Classroom; Project-based Learnig; Research-based Learnig; Design Thinking; Inquiry-based Learnig; Problem-solving. Embora a implementação destes métodos em alguns cursos tenham apresentado dificuldades, vários estudos acerca do seu uso têm apresentado sucesso. Alguns destes métodos possuem em seu escopo todos os processos pedagógicos definidos, como é o caso do TBL que possui processo avaliativo, inclusive. Já o Project-based Learning ou o Problem-based Learning proporcionam maior flexibilidade para o professor utilizá-lo. O professor obrigatoriamente precisa conhecer com profundidade cada método que se propõe a usar, bem como seus objetivos pedagógicos. **CONSIDERAÇÕES**

**FINAIS:** A metodologia ativa é uma realidade e tendência para os próximos anos no ensino superior, especialmente pela presença tecnológica em que vivemos. O ponto-chave no uso da metodologia ativa consiste na coerência entre a escolha do conteúdo, a fase do ensino e o método a ser utilizado. Continuar aplicando e produzir academicamente os resultados e formas de aplicação, sem dúvida irá facilitar a consolidação do processo ativo de ensino, bem como auxiliar professores neste caminho emancipador do conhecimento.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Métodos de ensino. Ensino superior.

## Anima Nest: Um programa para educação empreendedora na prática

**BARBOSA, S. L.<sup>1</sup>**

1 – UniBH, Centro Universitário Belo Horizonte, Belo Horizonte, MG.  
[samara.barbosa@prof.unibh.br](mailto:samara.barbosa@prof.unibh.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Anima Nest é o programa de pré-aceleração de *startups* do grupo Anima lançado em agosto de 2017. Essa edição serviu como um piloto para desenvolver e testar a metodologia do programa em três escolas do grupo: UniBH, Una e USJT. Um programa de pré-aceleração visa o desenvolvimento de *startups* em fase inicial por meio de uma experiência intensa de mentorias durante um período curto de tempo, que, em geral, vai de um a quatro meses. Durante esse período, as *startups* devem validar e demonstrar que o seu modelo de negócios é viável e escalável. O programa é encerrado com um *Demoday* para apresentação do resultado final e atração de investidores. Grande parte desses programas tem seu foco voltado para o sucesso do negócio e esse certamente é um objetivo importante. No entanto, enquanto empresa da área de educação, a Anima entende que o diferencial do Anima Nest está na aceleração das pessoas, transformando alunos e professores em protagonistas dos seus projetos de vida e carreira. **OBJETIVO:** Apresentar os principais resultados do programa e os possíveis desdobramentos na formação acadêmica dos alunos participantes. **METODOLOGIA:** O presente estudo pretende apresentar, por meio de uma abordagem exploratória, um estudo de caso sobre o desenvolvimento e execução de programa de pré-aceleração em ambiente acadêmico, tendo como foco principal a educação empreendedora de alunos e professores das escolas do grupo Anima. **RESULTADOS:** O programa foi executado em três cidades: Belo Horizonte, São Paulo e Uberlândia. Em cada uma delas foi testada uma metodologia diferente, porém como o mesmo objetivo: gerar *startups* como modelos de negócios inovadores. Em Belo Horizonte foi utilizada metodologia desenvolvida pela equipe Anima Lab, com apoio das *startups* residentes em seu coworking. Já na Una de Uberlândia, foi firmada uma parceria com o SEBRAE (GoMinas) e o programa foi executado por uma consultoria especializada. Em São Paulo, na USJT, o programa foi executado em parceria com o núcleo de gestão Workstation, com apoio dos professores e convidados. Cada programa selecionou 15 equipes, composta por 3 a 5 membros, podendo haver a inscrição de pessoas externas à comunidade acadêmica com fins a maior interação dos alunos com o mercado. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Por meio de relatos dos participantes observou-se que o ambiente promovido durante a execução do Nest estimulou fortemente o processo criativo das *startups*. Os alunos não apenas colocaram conhecimento em prática, eles vivenciaram e construíram conhecimento. O Anima Nest, ainda que possa ser visto como uma ferramenta complementar à sala de aula, é completamente livre de obrigações acadêmicas. O engajamento dos participantes se dá a partir de suas próprias decisões, o que colabora para gerar o protagonismo do aluno no processo de aprendizagem, além de trabalhar as suas habilidades sócioemocionais, tais como resolução de problema, criatividade e trabalho em equipe.

**Palavras-chave:** Pré-aceleração de *startups*. Educação empreendedora. Projeto de vida e carreira.

## I Jogo Noturno UniBH – Gamificação para consolidação de aprendizagens

**FREIRE, M. J.<sup>1</sup>**

1 – UniBh- Centro Universitário de Belo Horizonte, Belo Horizonte, MG.  
[janaina.felippe@unibh.br](mailto:janaina.felippe@unibh.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Jogo Noturno é resultado de uma prática aplicada na disciplina de Fundamentos de Climatologia, do curso de Ciências Biológicas do UniBH. Foi possível identificar duas lacunas que ficavam em todas as turmas: dificuldade em resolver questões fechadas sobre o tema e dificuldade em ligar os diversos conteúdos de forma sistemática – compreendendo o funcionamento do sistema Terra. Na tentativa de sanar essas duas questões, o curso foi organizado de forma invertida, utilizando o ambiente de aprendizagem virtual – moodle, como preparatório para aplicação do jogo no final do semestre. Além disso, foram selecionadas quatro competências socioemocionais principais a serem trabalhadas. **OBJETIVO:** O I jogo noturno UniBH teve como objetivo consolidar os conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina de Climatologia; proporcionar uma interação distinta tanto entre os alunos, quanto entre os alunos e o campus universitário; e aplicar outras competências fundamentais, como: pensamento crítico, liderança, comunicação e resolução de problemas. **METODOLOGIA:** Para a preparação do jogo, a disciplina foi organizada de forma invertida, desafiando os alunos a resolverem determinadas questões em cada encontro presencial. O jogo aconteceu no final do semestre, entre 22h e 8h da manhã do dia seguinte, e continha uma narrativa pautada em cinco eras geológicas. As duas turmas participantes foram divididas em cinco equipes distintas. Cada era geológica continha um totem que a representava e que deveria ser encontrado por todos os grupos, a medida que fossem percorrendo a era e respondendo corretamente as perguntas. Os acertos geravam pontuações, que, ao final, revelou os vencedores. **RESULTADOS:** Os resultados foram analisados a partir dos acertos e erros das questões durante o jogo noturno. Aquelas que geraram maior erros, foram analisadas tanto em sua qualidade, quanto em termos de complexidade dos conteúdos. A partir disso, foram geradas ações de correção da aprendizagem, retomando os conteúdos em sala de aula. Também como resultado foi possível analisar o desenvolvimento dos alunos no que concerne as competências sociomocionais escolhidas, visto que foram fundamentais ao longo do jogo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Com essa primeira experiência conclui-se que o game de madrugada gerou envolvimento, excitação, aprofundamento de conhecimentos e apropriação do campus. Ainda que tivessem que responder questões fechadas, o fizeram com interesse e atenção. Além disso, permitiu uma avaliação mais apurada das aprendizagens.

**Palavras-chave:** Jogo noturno. Sala de aula invertida. Competências socioemocionais.



## A Aplicação de Projetos Integradores como uma Metodologia para o Desenvolvimento de Competências: Um Estudo de Caso Interdisciplinar na Engenharia de Produção

**MAZINI, S. R.**<sup>1</sup>

1 – UNITOLEDO, Centro Universitário Toledo Araçatuba, Araçatuba, SP.  
[mazini.prof@toledo.com](mailto:mazini.prof@toledo.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O uso de metodologias ativas de aprendizado está sendo discutido cada vez mais por instituições de ensino superior no Brasil e no mundo. Os avanços tecnológicos e o perfil diferenciado dos novos alunos são algumas das razões pelas quais muitas instituições estão repensando seus processos de ensino e de aprendizagem. Neste contexto, o uso de metodologias ativas em cursos de engenharia, tem sido objeto de constantes discussões e questionamentos por parte dos docentes e instituições. **OBJETIVO:** O objetivo deste trabalho é relatar a experiência na aplicação do *Project Based Learning* no curso de engenharia de produção de um Centro Universitário no Brasil, que permitiu a integração de alguns CDIO Standards. A principal motivação para a escolha do *Project Based Learning* foi a aplicação da interdisciplinaridade e também a necessidade de usar uma metodologia *hands-on* que permitisse colocar em prática as teorias discutidas ao longo do projeto. **METODOLOGIA:** O estudo de caso apresenta uma visão geral da aplicação do *Project Based Learning* através de um projeto integrador do 6º semestre do curso de engenharia de produção em 2017 que teve como tema a fabricação de órteses que possibilitou além da integração das disciplinas existentes no semestre, a integração com o curso de fisioterapia da instituição. Ao longo do estudo de caso também é apresentada a integração de alguns CDIO Standards. O método utilizado para a coleta dos dados destinado a demonstrar a perspectiva dos alunos foi um levantamento elaborado em duas partes: no início e ao final do desenvolvimento do projeto integrador. **RESULTADOS:** As informações obtidas mostram um maior engajamento dos alunos e melhora no processo de ensino e de aprendizagem. A aplicação de novas metodologias de ensino e aprendizagem deve ser amplamente discutida com os professores e coordenadores dos cursos, com o objetivo de identificar primeiro quais as competências pretendem desenvolver e identificar a metodologia que melhor se aplica. É de suma importância o alinhamento e capacitação de todo o pessoal docente para o uso de novas metodologias em sala de aula e a instituição educacional deve providenciar ações que contribuam para a implementação de novas metodologias e recursos no processo de ensino e aprendizagem. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Com a aplicação do *Project Based Learning* através do projeto integrador aplicado em uma turma de alunos do curso de Engenharia de Produção, pode-se identificar uma evolução dos alunos que se auto avaliaram em dois momentos da aplicação do projeto, visto que na segunda avaliação feita ao final do projeto os níveis de proficiência das competências tiveram um peso maior do que a primeira avaliação feita antes do início do projeto.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em projetos. Projetos integradores. Interdisciplinaridade. Ensino da engenharia.

## Ensaio Metodológico de Ensino, Aprendizagem e Prática na Estruturação de Projeto de Mineração

**WALTER, M. E.<sup>1</sup>**

1 –UniBH, Centro Universitário de Belo Horizonte, Belo Horizonte, MG.  
[mwalter@prof.unibh.br](mailto:mwalter@prof.unibh.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A busca de um diferencial, em virtude da complexidade crescente e da demanda por novas respostas e inovação, torna necessário novos comportamentos e atitudes. Vem de encontro ao intitulado espírito empreendedor, que está associado a pessoas realizadoras. **OBJETIVO:** desenvolver comportamentos específicos, dando maior clareza aos fatos, mostrando a realidade como ela verdadeiramente é e estruturando um plano de ação que auxilie no desenvolvimento profissional dos alunos. **METODOLOGIA:** Neste trabalho reflete-se sobre metodologias de ensino e aprendizagem na reformulação de duas disciplinas sob a perspectiva construtivista, apontando inovações na elaboração de projetos e prática pedagógica. Apresento uma visão panorâmica do perfil docente para desenvolver tal proposta. São tecidas considerações sobre o perfil profissional requerido no mercado, o replanejamento das disciplinas utilizando *Backward Design*, *modelo de aquisição de Dreyfus*, *Taxonomia de Bloom*, *Quadro Nacional de Qualificação*, *processo Metacognitivo*, *Práxis pedagógicas centradas no aluno e por fim, técnicas de Coaching*. Em sala, inicialmente um desafio é apresentado para a turma, onde terão que simular a montagem de projeto de um empreendimento mineral de uma empresa fictícia, avaliando a viabilidade técnica e financeira deste. Passam a ser empreendedores, determinam nome, logomarca e estratégias da empresa; o minério e área escolhidos pelos grupos não podem coincidir. Elaboram o anteprojeto num primeiro momento, avaliado por banca. Na sequência elaboram o projeto básico discutido com a banca, como numa reunião de empresa, considerando viabilidade técnica e econômica do empreendimento. **RESULTADOS:** Os resultados desejados foram evidenciados no envolvimento dos empreendedores (alunos) e no desenvolvimento de competências e habilidades, diagnosticadas pelos avaliadores durante a apresentação para a banca. Sendo estas: capacidade de assumir riscos; aproveitar oportunidades, tendo iniciativa e força de vontade; busca de informações e conhecimento do ramo empresarial; planejamento e senso de organização; liderança, comprometimento pessoal e otimismo; persistência e espírito empreendedor; e autoconfiança e independência pessoal. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O docente deve se manter aberto ao grande chamado já ocorrido, que é a sua capacidade de iluminar lugares escuros, resistindo à tentação de permanecer no lugar comum e se permitindo agir e interagir neste novo cenário educacional. Estas disciplinas proporcionam uma formação com visão sistêmica, visando maior sinergia com o setor produtivo e a sociedade, para a sintonia do egresso com a realidade das necessidades da mineração brasileira.

**Palavras-chave:** Ensaio metodológico. Visão sistêmica. Elaboração de projetos.

## Project Based Learning como ferramenta para desenvolver habilidades comportamentais em alunos do curso de administração: o caso da consultoria “Atividade Integrada”

**FANHA, C.O.**<sup>1</sup>

1 – CESUPA, Centro Universitário do Estado do Pará, Belém, PA.  
[caio.fanha@cesupa.br](mailto:caio.fanha@cesupa.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Dentro de mercados em ritmos cada vez mais competitivos, o mercado de trabalho demanda cada vez mais habilidades comportamentais que ultrapassam o mero conhecimento técnico nas carreiras atuais. Neste sentido, desenvolvemos o curso de administração do CESUPA pautado na metodologia PJBL, para todos os semestres os alunos terem que desenvolver uma consultoria para uma empresa da região. Os projetos são denominados “Atividade Integrada”. Os alunos no início do semestre são separados em grupos de cinco alunos e devem escolher uma empresa para desenvolverem sua consultoria. Cada grupo possui um professor tutor, que é responsável por acompanhar o desenvolvimento da consultoria. No final do semestre, temos a Semana de Socialização das Consultorias, semana em que todos os grupos apresentam suas consultorias para os empresários e demais alunos no auditório da Instituição. **OBJETIVO:** Apresentar a Atividade Integrada como ferramenta de PJBL; Analisar o grau de envolvimento e motivação dos alunos com o projeto; Analisar o desenvolvimento de características comportamentais dos alunos durante o projeto. **METODOLOGIA:** Foi utilizado para coletar as opiniões dos alunos um formulário eletrônico do Google Forms, contendo questões fechadas no formato de escala likert de 1 até 5, para os alunos avaliarem pontos como satisfação, motivação e habilidades comportamentais como trabalho em equipe, inteligência emocional, pensamento crítico, tomada de decisão e relacionamento interpessoal. A pesquisa contou com a participação de 25 alunos. **RESULTADOS:** 100% dos alunos participantes consideraram ter gostado de participar do projeto e 88% se consideraram motivados em desenvolver o projeto proposto. No que tange as habilidades comportamentais e sua importância no desenvolvimento da consultoria, 92% dos alunos consideraram como importante o trabalho em equipe, 96% inteligência emocional, 96% pensamento crítico, 100% tomada de decisão e 96% relacionamento interpessoal. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Através desta pesquisa, foi possível observar o grau de motivação e envolvimento dos alunos utilizando o PJBL. Os alunos confirmaram as expectativas do projeto de desenvolver habilidades comportamentais, que são totalmente ligadas ao sucesso profissional no mercado atual. Além disso, os alunos desenvolveram uma rede de contatos com empresários locais e também potencializam suas habilidades relacionais com os outros membros do grupo. Neste sentido, consideramos a Atividade Integrada como um grande diferencial do curso de administração do CESUPA no desenvolvimento de seus alunos. Além disso, o projeto também impacta a comunidade empresarial local com as consultorias realizadas, aumentando assim a sinergia da instituição com a sociedade como um todo.

**Palavras-chave:** Project Based Learning. Consultoria e habilidades comportamentais.

## Em dia com as redes sociais: a construção de um blog filosófico

RAMOS, L. F. M.; ZAGHI, L. L.<sup>1</sup>

1 - Ítalo Brasileiro - Centro Universitário, São Paulo, SP  
[luiz.ramos@uniitalo.it](mailto:luiz.ramos@uniitalo.it)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A proposta da criação de um blog filosófico nasceu da oportunidade que a Ítalo Brasileiro ofereceu ao corpo docente no início do segundo semestre de 2017 para que os mesmos oferecessem instrumentos avaliativos motivadores e inspirados à luz dos princípios das Metodologias Ativas de Aprendizagem, bem como pudessem constituir um projeto de pesquisa e avaliação progressiva durante o desenvolvimento das aulas. **OBJETIVO:** O escopo foi que eles conhecessem os princípios filosóficos e pedagógicos norteadores das metodologias ativas de aprendizagem e que fosse por eles elaborada uma proposta diferenciada, lúdica e cujos conteúdos e interações estivessem em consonância às modernas tecnologias de informação e comunicação. A finalidade era de que o público pudesse conhecer um pouco de Filosofia de maneira fácil e acessível. **METODOLOGIA:** O universo do público selecionado foi o segundo semestre do curso de Licenciatura em Filosofia período noturno com 12 discentes de faixa etária dos 19 aos 63 anos e que até então não haviam conhecido as metodologias ativas, bem como seus princípios pedagógicos norteadores. As duas disciplinas selecionadas foram Lógica e História da Filosofia Antiga. Os optaram pela aprendizagem baseada em projetos. O desafio apresentado no início do semestre foi que os alunos divididos em 4 grupos pudessem propor a criação de uma ferramenta de pesquisa diferenciada para um público interessado em conhecer a Filosofia, mas que pudesse ter acesso a informações e conhecimentos e dados de maneira lúdica, mas não da forma convencional como indicada por DEWEY nas obras “Meu credo pedagógico”, “A escola e a sociedade” e “Experiência e Educação”: a conhecida maneira expositiva não dialógica e rotineira ainda presente em diversas escolas na atualidade. **RESULTADOS:** Em continuidade às aulas ministradas durante o período de agosto a dezembro de 2017, os alunos prosseguiram com a pesquisa de levantamento, análise, seleção de conteúdos e distribuição em páginas por critério de informações e que constituíram as colunas: “Curiosidades & Cotidiano em Atenas”, “Você sabia?”, “Religiosidade entre os gregos”, “Para pensar”, “Biografia” e “Desafios de Lógica”. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A construção do blog foi composta a partir do entusiasmo com que os participantes se comprometeram ao longo dos quatro meses de atividades permeadas entre aulas e o projeto em construção. Muitos já pretendem utilizá-lo em seus estágios e atividades congêneres. A próxima etapa dos nossos trabalhos já foi lançada e temos em andamento a construção de um novo blog de filosofia agora destinado ao público infantil.

**Palavras-chave:** Tecnologias. Filosofia. Dewey. Blog.

## A Utilização de Moldes Didáticos como proposta de Metodologia Ativa no Ensino de Embriologia

**RESENDE, J. G. O. S.<sup>1</sup>; RESENDE, J. D. S. A.<sup>1</sup>; SANTOS, D. S.<sup>1</sup>**

*1 –UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João Del Rei, MG.  
[jaine.resende@uniptan.edu.br](mailto:jaine.resende@uniptan.edu.br); [jaineresende@bol.com.br](mailto:jaineresende@bol.com.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A formação acadêmica dos alunos dos cursos da área de saúde e biológica, na maioria das vezes, passa pela disciplina Desenvolvimento Humano (Embriologia). Esta se configura como uma matéria de ensino com conceitos complexos e, muitas vezes, abstratos, exigindo dos discentes um grande esforço e muita dedicação na compreensão de tais definições, que se estende desde os sistemas reprodutores, fecundação até o nascimento, passando por todas as etapas do desenvolvimento intrauterino. **OBJETIVO:** Diante deste cenário vivenciado nos cursos de Enfermagem e Medicina, do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves (UNIPTAN), instituição que leciono, surgiu a ideia da utilização de moldes didáticos como ferramenta metodológica de ensino-aprendizagem que facilite a percepção dos alunos para com o conteúdo desta disciplina. **METODOLOGIA:** O material didático proposto é composto por todas as etapas do desenvolvimento embrionário e foi utilizado pelos alunos do 3º período do Curso de Enfermagem, durante o 1º semestre de 2017, tendo o professor como mediador na formulação de hipóteses, auxílio na estruturação do conhecimento pelos alunos e na apresentação em plenária dentro de sala de aula. A escolha para a aplicação desta metodologia de ensino no Curso de Enfermagem justifica-se pelo fato do curso ser noturno, os alunos terem menos tempo para se dedicarem aos estudos e, conseqüentemente, o rendimento ser menor. **RESULTADOS:** Ao longo do desenvolvimento desta metodologia ativa, percebeu-se que, a visualização, o manuseio e a abordagem diferenciada de todas as etapas do desenvolvimento humano, através dos moldes didáticos, reduziram as dificuldades de compreensão do conteúdo ministrado. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Compete ao professor buscar metodologias alternativas de ensino-aprendizagem que motive o aluno a estudar e a melhorar o seu desempenho acadêmico, principalmente em disciplinas que apresentam termos científicos tão abstratos e complicados, como o vocabulário utilizado em todo o processo de desenvolvimento embrionário.

**Palavras-chave:** Moldes didáticos. Ensino de Embriologia. Enfermagem.



## A Aplicação do *Project Based Learning* em cursos de engenharia: Um Estudo de Caso na Engenharia de Produção

**MAZINI, S. R.**<sup>1</sup>

1 – UNITOLEDO, Centro Universitário Toledo Araçatuba, Araçatuba, SP.  
[mazini.prof@toledo.com](mailto:mazini.prof@toledo.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Os desafios enfrentados pelas instituições de ensino superior estão cada vez mais relacionados ao perfil do aluno que ingressa no ensino superior, as melhorias nos processos de ensino e aprendizagem e no perfil profissional que será formado. Portanto, o uso de metodologias ativas de aprendizagem desempenha um papel fundamental na participação dos alunos e na qualidade da educação. Neste contexto, foi elaborada a seguinte questão de pesquisa: qual é a contribuição do uso de metodologias ativas de aprendizagem no contexto educacional do ensino superior em engenharia? **OBJETIVO:** O objetivo deste trabalho é relatar a experiência na aplicação do PBL - *Project Based Learning* nos cursos de engenharia de um Centro Universitário no Brasil. A principal motivação para a escolha do PBL foi a aplicação da interdisciplinaridade e também a necessidade de usar uma metodologia hands-on para o desenvolvimento de competências. **METODOLOGIA:** A metodologia presente neste artigo é um estudo de caso que visa apresentar uma visão geral da aplicação da Aprendizagem Baseada em Projetos através de projetos integradores como uma metodologia hands-on para o desenvolvimento de competências. A metodologia hands-on é derivada dos princípios da teoria construtivista de Jean Piaget na qual atribui aos estudantes o papel de construtores do próprio conhecimento. O projeto integrador relatado neste estudo, que teve como temática o desenvolvimento de produtos do setor moveleiro, foi aplicado na turma do 5 semestre de 2017 do curso de Engenharia de Produção do Centro Universitário Toledo Araçatuba, UNITOLEDO, localizado na cidade de Araçatuba, estado de São Paulo, Brasil. **RESULTADOS:** O caso apresentado neste artigo demonstra a contribuição que as metodologias ativas de aprendizagem podem proporcionar a melhoria do processo de ensino e de aprendizagem. Um fator muito importante e que tem sido objeto de dúvidas no ensino superior, particularmente em cursos de engenharia, é precisamente o modo de aplicar a prática, juntamente com a teoria exposta na sala de aula. Outra questão é o desenvolvimento de habilidades comportamentais como liderança, trabalho em equipe e resolução de conflitos, que são tão importantes quanto as habilidades técnicas. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Com a aplicação do *Project Based Learning* através do projeto integrador aplicado em uma turma de alunos do curso de Engenharia de Produção, pode-se identificar uma evolução dos alunos que se auto avaliaram em dois momentos da aplicação do projeto, visto que na segunda avaliação feita ao final do projeto os níveis de proficiência das competências tiveram um peso maior do que a primeira avaliação feita antes do início do projeto.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em projetos. Projetos integradores. Interdisciplinaridade. Ensino da engenharia.

## A Utilização Das Metodologias Ativas e a Percepção dos Alunos Quanto a Sua Validade e Relevância.

**VENTURA, R. C. M. O.<sup>1</sup>; SOUZA, R. A.<sup>1</sup>; LONGO, L. B. F.<sup>1</sup>; SOUZA, J. C.<sup>1</sup>;  
MENDES, A. A.<sup>1</sup>.**

1 – FACIG, Faculdade de Ciências Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.  
[ritakmartins@hotmail.com](mailto:ritakmartins@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O processo ensino-aprendizagem foi sempre marcado pela centralidade do saber na figura do professor e nas reproduções automáticas de modelos e pressupostos teóricos. Na formação de Administradores, isto não se faz diferente. Entretanto, hodiernamente o mercado de trabalho clama, de forma enfática, por profissionais críticos, reflexivos e empreendedores o que traz a necessidade de repensar tal processo fazendo emergir propostas de uma educação mais crítica e colaborativa. **OBJETIVO:** Busca-se analisar, por meio da percepção dos discentes, a efetividade das metodologias ativas de ensino no desenvolvimento das habilidades e competências propostas pelas Diretrizes Curriculares do Curso de Administração. **METODOLOGIA:** O desenho metodológico adotado circunscreve-se em uma pesquisa qualitativa e descritiva, tendo como técnicas de coleta de dados a observação não participante e o grupo focal. Como sujeitos de pesquisa tiveram-se os discentes, 13 alunos, do 6º período do Curso de Administração. Foram realizados encontros dentro do espaço da sala de aula para que os mesmos cumprissem as fases sugeridas do Design Thinking e para que o professor realizasse a observação não participante. **RESULTADOS:** Dentro da proposta da pesquisa, compreendeu-se que a utilização de técnicas de metodologia ativa, voltada para uma pedagogia mais crítica, foi muito agradável aos olhos dos discentes e que eles, como estudantes de Administração, percebem a necessidade de saírem do lugar comum da reprodução e fazerem, ao longo do processo ensino-aprendizagem, um exercício de experimentação e de construção do conjunto de seus saberes. Percebeu-se o despertar de uma maior interação, vontade de fazer, curiosidade e comprometimento com a atividade proposta. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A experiência realizada demonstra que as técnicas de Metodologias Ativas são um caminho para que os discentes possam construir e terem domínio sobre a sua aprendizagem. Entretanto, é preciso considerar que tais técnicas não trarão resultados positivos se estiverem acontecendo em um vácuo teórico, haja vista que metodologias ativas precisam estar ancoradas em objetivos consolidados para não se criar artificialismo no processo de aprendizagem. Pensar em uma educação construída dialeticamente se assenta em romper com o positivismo da educação e com o estereótipo do professor como ser único e soberano do conhecimento. Não são técnicas por si só que promoverão a mudança no processo ensino-aprendizagem, mas propostas que estejam arraigadas nas atitudes de construção de um novo modelo educacional fundamentado na pesquisa, no pensamento analítico e reflexivo.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Design thinking. Habilidades.

## Aplicação da Metodologia da Problematização pelo arco de Magueréz nos cursos de graduação do Unileste

**CALDEIRA, I.C.<sup>1</sup>; GOMES, M.A.F.<sup>1</sup>; SOUZA, M.A.S.<sup>1</sup>**

*1 Centro Universitário do Leste de Minas Gerais – Unileste, Coronel Fabriciano, MG.  
[icaldeira@p.unileste.edu.br](mailto:icaldeira@p.unileste.edu.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A Metodologia da Problematização pelo arco de Magueréz se constitui em um exemplo de Metodologia Ativa. Para o desenvolvimento da referida metodologia utiliza-se como estratégia o Método do Arco de Charles Magueréz. O Arco apresenta cinco etapas que acontecem a partir da realidade social, a saber: (i) a observação da realidade; (ii) os pontos-chave; (iii) a teorização; (iv) as hipóteses de solução e (v) aplicação à realidade. **OBJETIVO:** O presente trabalho objetiva apresentar experiências de aplicação da Metodologia da Problematização em cursos de graduação do Centro Universitário do Leste de Minas Gerais. **METODOLOGIA:** As atividades foram desenvolvidas durante a realização do Projeto Integrador do curso de Ciências Biológicas, de uma prática interdisciplinar nas disciplinas Avaliação do Ensino e da Aprendizagem e Educação Infantil e da disciplina de Sociologia da Educação do curso de Pedagogia. Estiveram envolvidos 200 alunos e 8 professores dos respectivos cursos. O ponto de partida para a realização das atividades foi a “observação da realidade” por meio visitas técnicas e casos simulados de situações problemas. A partir da “observação da realidade” os estudantes identificaram situações problemas que foram socializadas e discutidas em sala de aula. As discussões resultaram em questões-problemas reais, culminando nas duas primeiras etapas do Arco de Magueréz. Em seguida, se realizou a fase da Teorização. Nessa fase os estudantes, individualmente, realizaram pesquisas, elaboraram sínteses e socializaram nos grupos de estudo, culminando com uma nova síntese do grupo. A hipótese de solução resultou de todo o processo de estudos como proposta para aplicação na realidade. **RESULTADOS:** Os estudantes foram ativos em todo o processo – da observação da realidade até a intervenção – demonstrando interesse, dedicação e competência para resolver problemas reais de áreas afins. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A aplicação da Metodologia da Problematização pelo arco de Magueréz possibilitou o desenvolvimento de competências de nível superior, propostas pela Taxonomia de Bloom, tais como analisar, avaliar e criar, potencializando os aspectos cognitivos e socioafetivos dos estudantes. A aprendizagem tornou-se significativa uma vez que o estudante trabalhou de maneira colaborativa, reflexiva e apresentou soluções para problemas reais.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Arco de Magueréz. Aprendizagens significativas.

## Aprendizado mediante problemas no Curso de Direito

**FREITAS, R.A.S; GOMES, C.P.B.**

1. *Doutorando pela UENP/Jacarezinho/PR, Coordenador de Curso e Professor da Unitoledo, Araçatuba, SP*  
[renatoasfreitas@hotmail.com](mailto:renatoasfreitas@hotmail.com)
2. *Mestre pela Unitoledo, Araçatuba, SP. Professora Universitária na Unitoledo, Araçatuba, SP.*  
[camilabgomes@uol.com.br](mailto:camilabgomes@uol.com.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O curso de Direito é extremamente tradicional, o que leva muitos professores da área a se mostrarem resistentes a adoção de novas metodologias de ensino, diversas da tradicional aula expositiva. No entanto, os alunos da atual geração demandam por aulas mais dinâmicas, que atendam melhor suas expectativas e necessidades. **OBJETIVO:** O presente trabalho busca expor os resultados da experiência institucional da Unitoledo de Araçatuba, SP, que buscou implementar o Aprendizado mediante Problemas em seu curso de Direito, na disciplina Direito Administrativo, que é lecionada no 7º semestre. **METODOLOGIA:** A técnica de ensino foi aplicada inserida em apenas um ponto do programa da disciplina e procurou ater-se aos parâmetros propostos por esse tipo de método, com adaptações mínimas. Assim, exigiu-se a definição de papéis (líder, secretário, porta voz e membros) entre os integrantes das equipes e foi formulado um problema aberto, sem qualquer aula antecedente sobre a temática. Foi solicitado que identificassem termos desconhecidos, levantassem quais questões precisavam ser estudadas para solucionar o problema e que tentassem responder com base em conhecimentos prévios. Identificadas várias dúvidas, as equipes dividiram temas para serem estudados e se comprometeram a trazer elementos para solucionar o problema na próxima aula, quando foi solicitado que elaborassem uma petição inicial. Ficou claro para a professora os grupos que tinham se preparado e os que estavam tentando solucionar durante a aula, sem adequada preparação prévia. Esse mostrou-se um grande desafio pois o projeto não previa a atribuição de nota, apesar de exigir grande esforço por parte dos estudantes. Em um segundo encontro, as petições foram entregues a equipes rivais que deveriam contestá-las. **RESULTADOS:** Finalizada a aula, os alunos resolveram um questionário para averiguação do processo de ensino-aprendizagem e avaliaram a metodologia aplicada. Houve alguma dificuldade com o tempo disponibilizado para as discussões, preenchimento de relatórios e apresentação de fundamentações. Livres para levantar questionamentos, os alunos seguiam caminhos distintos. Alguns queriam seguir para o direito penal; outros para o ambiental; outros para o direito civil, o que trouxe dificuldades para o professor, que não domina todos esses campos. Esse parece ser o maior desafio de uma proposta maior de PBL. Deixar o aluno escolher sob que enfoque analisará a questão e qual tipo de abordagem considera essencial para a sua formação. No geral, o resultado foi positivo e a aceitação ampla. Os estudantes mostram-se muito interessados e há pouca dispersão, mostrando-se interessante mecanismo de aprendizado.

**Palavras-chave:** Aprendizado mediante problemas. Metodologia ativa. Protagonismo do aluno.



## Avaliação Interdisciplinar em Projetos Interdisciplinares: uma proposta de estratégia ativa na avaliação de aprendizagem nos cursos de graduação da Universidade Tuiuti do Paraná

**HASSE, M.<sup>1</sup>; DAL LIN, A.<sup>1</sup>; PERDOMO, R.<sup>1</sup>**

(1) UTP - Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, PR  
[margareth.hasse@utp.br](mailto:margareth.hasse@utp.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** o presente trabalho apresenta a prática avaliativa com enfoque interdisciplinar no currículo por competências, desenvolvida por docentes do ensino superior da Universidade Tuiuti do Paraná, como parte do processo de ensino e aprendizagem. A avaliação interdisciplinar, instituída em 2016 na disciplina de projeto interdisciplinar, é um instrumento que vai além da simples “verificação da aprendizagem” (LUCKESI, 1994) e cumpre com as suas funções pedagógico-didáticas (LIBÂNEO, 1994) de instrumento que coleta dados do processo de ensino e aprendizagem, quantitativos e qualitativos e são analisados e interpretados para que os melhoramentos na qualidade do ensino sejam sempre constantes. **OBJETIVO:** esta prática pedagógica tem como objetivos aprimorar e identificar a efetividade das estratégias ativas no o processo de ensino e aprendizagem em projetos interdisciplinares dos cursos de graduação da Universidade Tuiuti do Paraná. **METODOLOGIA:** a avaliação interdisciplinar se organiza de forma temática e interdisciplinar a partir das competências orientadoras do processo de ensino e aprendizagem do período letivo, previstas nos Projetos Pedagógicos de cada Curso. A elaboração das questões é feita pelos professores que compõem os períodos letivos e aplica habilidades cognitivas que envolvem o pensamento interdisciplinar nas soluções de problemas. O instrumento de avaliação formativa e somativa faz parte da disciplina Projeto Interdisciplinar e a análise dos resultados é feita pelos coordenadores e professores do Núcleo de Desenvolvimento Estruturante de cada Curso. **RESULTADOS:** os resultados das AIs apresentam a organização do pensamento de forma articulada com as problemáticas da realidade social e profissional, o desenvolvimento de habilidades cognitivas que favorecem o processo de aprendizagem por meio da aplicação de questões fundamentadas em solução de problemas, o entendimento do discente do valor da proposta da avaliação interdisciplinar, bem como, das ações desenvolvidas pelos professores do semestre, como uma iniciativa de formação comprometida com a aprendizagem social, humana e profissional. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** dentro da proposta de currículo por competências adotada pela Universidade Tuiuti do Paraná, a avaliação interdisciplinar é um instrumento que articula saberes e proporciona ao aluno a aplicação do conhecimento apreendido e o desenvolvimento de habilidades cognitivas que favorecem o processo de aprendizagem ao longo do semestre na resolução das questões. A relação das questões com as competências contidas nos currículos desafia o corpo docente a exercitar sua capacidade de raciocínio interdisciplinar e de trabalho em equipe com os demais professores do período na elaboração das questões da avaliação.

**Palavras-chave:** Avaliação Interdisciplinar. Currículo por Competências. Estratégias Ativas



## **Cracolândia e drogadição: considerações sobre a aplicação do *project based learning* nos segundos termos dos cursos de direito e serviço social da Toledo Prudente**

**BRAMBILLA, P. A. de S.<sup>1</sup>; HERBELLA, R. T.<sup>1</sup>; PANUCCI, J. A. Arfeli.**

1 – TOLEDO PRUDENTE, Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente/SP  
[pedro@zsassociados.com](mailto:pedro@zsassociados.com)

### **RESUMO**

**INTRODUÇÃO:** O Fenômeno da drogadição é questão extremamente relevante, já que se trata de assunto carregado de estereótipos e barreiras que impedem a sua abordagem adequada pela população e pelos agentes públicos. Isto fica evidente quando da análise da operação realizada junto à “Cracolândia”, na cidade de São Paulo. A partir desta temática, estruturou-se o presente *Project Based Learning*, que abrangeu alunos das disciplinas de filosofia e sociologia dos segundos termos dos cursos de direito e serviço social. **OBJETIVO:** Reflexão sobre o fenômeno da drogadição nos âmbitos nacional e internacional, tendo como escopo principal a análise do papel do Estado frente a essa realidade e a realização de diagnósticos a este respeito. Além disso, levar os discentes à análise do fenômeno da drogadição e a forma como o Estado lida com ele, de modo a desenvolverem a compreensão da amplitude e complexidade da situação e a sua interferência nas relações sociais, políticas e jurídicas. **METODOLOGIA:** A atividade foi estruturada com base na utilização de metodologia ativa de aprendizagem denominada *Project Based Learning*. Assim, deslocou-se o vetor do conhecimento do professor para os alunos, que, em grupo, se tornaram os protagonistas do procedimento de aprendizagem. Assim, como havia 6 (seis) turmas envolvidas, cada sala (turma) foi nomeada como um grupo de trabalho (GT) e sorteada com um grande tema. Cada GT foi dividido em grupos que se dedicaram ao estudo da respectiva problemática e, ao final, apresentaram um projeto com suas conclusões em uma audiência pública, que contou com a presença de autoridades no assunto e que atuam na cidade de Presidente Prudente/SP e região. Registra-se que os grupos tiveram completa autonomia para pesquisar e definir o seu posicionamento acerca dos temas propostos. **RESULTADOS:** Na audiência pública, 06 grupos apresentaram, um de cada GT. Foram convidados um Defensor Público, uma Assistente Social, um Psiquiatra e um Capitão da Polícia Militar do estado de São Paulo para debaterem a temática junto com os alunos. Em suma, houve um evento com excelente nível científico e acadêmico, com a presença de cerca de 400 pessoas da comunidade local, e cobertura da imprensa. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Tendo em vista todas as atividades propostas e realizadas, inúmeras capacidades e aptidões foram desenvolvidas pelos discentes. Muitos alunos quebraram tabus, mudaram suas opiniões e desenvolveram a capacidade de interagir e conversar com autoridades públicas, já que participaram de processo de aprendizagem autônomo e dinâmico, em que eles eram os protagonistas. Logo, o projeto, revelou-se como importante ferramenta que pode contribuir para a formação de alunos ativos, disruptivos, engajados e prontos para os desafios que virão no decorrer de suas carreiras.

**Palavras-chave:** *Project Based Learning*. Direito. Serviço Social. Interdisciplinaridade.

## Educação empreendedora interníveis: uma experiência de interação

**VIANNA, S. C. G.<sup>1</sup>; BONDIOLI, A. C. V.<sup>2</sup>; HORACIO, N.<sup>1</sup>**

1 – ENIAC, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

2 - NUPE, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Na última década, o empreendedorismo tem sido rotulado como fator-chave para o crescimento econômico e para a inovação. Na prática educativa, a adoção de uma proposta interdisciplinar implica numa profunda mudança nos modos de ensinar e aprender, bem como na organização formal das instituições de ensino. **OBJETIVO:** Desenvolver uma cultura empreendedora, que pudesse ser incorporada à sua proposta formativa, em três diferentes níveis de ensino. **METODOLOGIA:** Três projetos foram desenvolvidos: i) Pequenos Empreendedores (Ensino Fundamental); ii) Jovens Empreendedores (Ensino Médio Técnico) e iii) Empreendedores Digitais (Ensino Superior - Tecnólogo em Marketing e Bacharel em Publicidade e Propaganda). Os referidos projetos foram conduzidos colaborativamente, com o objetivo de promover um diálogo ativo entre os diferentes níveis de ensino. Entregaram-se, respectivamente, os seguintes produtos: i) INOVAAC Kids, a primeira feirinha empreendedora do Ensino Fundamental; ii) INOVAAC, a primeira feira empreendedora do Ensino Médio Técnico do Colégio Eniac e iii) Campanha de Mídiação, desenvolvida pelos estudantes do Ensino Superior para publicizar as feiras citadas. Atuando em sinergia e de maneira interdisciplinar, os estudantes do ensino superior trabalharam com os pequenos e jovens empreendedores, do nível fundamental e médio técnico, para que seus eventos fossem midiáticos com sucesso. **RESULTADOS:** No Ensino Fundamental toda a implantação do empreendedorismo foi fundamentada à luz da proposta de “empreender para a vida”, o que proporcionou às crianças uma visão empreendedora, dotada de valores fundamentais como disciplina, organização, idoneidade e caráter. No Ensino Médio, a feira, planejada, organizada e realizada pelos estudantes, resultou em ação solidária que beneficiou uma Casa de Repouso localizada na Região de Guarulhos, mostrando que empreender não significa apenas abrir um negócio. Muito além disso, o empreendedorismo social foca na mobilização de recursos diversos para o apoio a causas sociais. Finalmente, no Ensino Superior, os alunos apresentaram suas campanhas de mídiação como seus Trabalhos de Conclusão de Módulo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** De maneira transversal, os estudantes envolvidos se movimentaram com engajamento, produzindo resultados expressivos que promoveram empoderamento, desde a mais tenra idade. Além disso, trabalharam comportamentos, atitudes e competências empreendedoras, tornando-os capazes de atuar no mundo do trabalho, de maneira competitiva e responsável, seja nas organizações empresariais de outrem ou em seus próprios negócios, colaborando assim, para um futuro de sucesso.

**Palavras-chave:** Educação empreendedora. Inovação acadêmica. Aprendizagem ativa. Transversalidade.

## “Lâmpada Mágica” na Educação: uma vivência simbólica interdisciplinar

SILVA, P. J.<sup>1</sup>; BARRETO, F.V.<sup>1</sup>

*Uniitalo – Centro Universitário Ítalo Brasileiro, São Paulo, SP*

[Jerley.silva@uniitalo.it](mailto:Jerley.silva@uniitalo.it)

[Vanderlei.barreto@uniitalo.edu.br](mailto:Vanderlei.barreto@uniitalo.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A vivência simbólica pode ser um caminho pela busca do conhecimento. O símbolo é um elemento essencial no processo de comunicação e de expressão, encontrando-se difundido pelo cotidiano e por variadas vertentes do saber humano. Essa prática pode ser considerada interdisciplinar na medida em que a interdisciplinaridade, segundo Fazenda (2003), é pautada em ação, movimento e reconhece a renovação e transformação nesse processo. Pode-se considerar que a interdisciplinaridade proporciona encantamento nas práticas educacionais: “Um olhar interdisciplinarmente atento recupera a magia das práticas, a essência dos seus movimentos, mas, sobretudo conduz-nos a outras superações, ou mesmo reformulações” (FAZENDA, 2005, p.13). **OBJETIVO:** Foi escolhida a metáfora da “Lâmpada Mágica” por ser um símbolo que remete à busca pelo conhecimento por meio de estratégias, usando os elementos surpresa, criatividade e inovação. Possibilitou aos alunos vivenciarem e interagirem com conteúdos ministrados nas aulas anteriores, aplicados à luz da interdisciplinaridade. **METODOLOGIA:** Utilizamos para esta prática o método da vivência simbólica, na qual utilizando o símbolo da “Lâmpada Mágica”, deu-se o ensejo à oportunidade de integrar teoria e prática. Assim, por meio de uma atividade lúdica, os alunos puderam refletir sobre uma situação problema, desenvolvendo alternativas e soluções em grupo. **Técnica Empregada:** trabalho em grupo com tarefa de montar o quebra-cabeça de uma “Lâmpada Mágica”, correlacionando este processo com as etapas construídas para encontrar a solução para uma situação problema definida pelo grupo. **RESULTADOS:** Aprendizado do conteúdo proposto, motivação na busca do conhecimento, aprendizado da escuta, troca de informações, diálogos em equipe, integração e participação no grupo entre os integrantes, inclusive os que apresentaram maior dificuldade para se expressarem. Interligação entre teoria e prática, propiciando aos alunos reflexão sobre utilização de recursos interdisciplinares na prática para lidar com as situações problemas vivenciadas no cotidiano, bem como encontrar alternativas viáveis para a resolução dos problemas apresentados. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O maior desafio encontrado foi em relação à resistência frente a um elemento novo e uma nova tarefa proposta. Os alunos tiveram dificuldade inicial para compreender essa tarefa, mas com a adaptação da mesma, com exercício de escuta dos alunos e, empatia, foram realizadas novas explicações e a resistência foi superada e os alunos se envolveram com objetivo proposto.

**Palavras-chave:** interdisciplinaridade; negociação; educação.

## Gameificação e Metodologia Intercursos - Desenvolvimento de jogos de tabuleiro (Board Games) acadêmicos embasados na aplicabilidade dos conceitos de controle de qualidade.

**FUZETO, A. P.<sup>1</sup>; CARIZIO, B. G.<sup>1</sup>**

1 – UNIFAFIBE, Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro, SP.  
[dri.fuzeto@hotmail.com](mailto:dri.fuzeto@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O jogo de tabuleiro representa uma estratégia de ensino-aprendizagem que provoca interesse do jogador pela temática em foco, permitindo aquisição de conhecimentos e competências, revisão de conteúdo, aumento de atenção, potenciação de interação entre os participantes e envolvimento mais intenso em todos os processos. **OBJETIVO:** Nesse contexto, o objetivo deste trabalho foi o desenvolvimento de jogos de tabuleiro que representem a estrutura e funcionamento de 9 pisos industriais diferentes e suas problemáticas de funcionamento com as respectivas soluções. **METODOLOGIA:** O projeto desenvolveu 9 jogos de tabuleiros (*Board Games*) que representavam os processos produtivos industriais, como Indústria Têxtil, Indústria Alimentícia, Indústria Automobilística, Indústria Metalúrgica, Indústria Siderúrgica, Indústria Logística, Indústria Farmacêutica, Indústria Química e Indústria Calçadista. A metodologia de desenvolvimento do jogo é de propriedade intelectual da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Adriana Paula Fuzeto e foi utilizada pelos alunos do curso de Engenharia de Produção, no decorrer da elaboração da dinâmica e regras do jogo. A transposição desses elementos para um tabuleiro de jogo e seus componentes, de maneira original e que respeitasse um layout funcional, foi realizada pelos alunos do curso de Design Gráfico. Nesta etapa as equipes estabeleceram a relação cliente-fornecedor, onde a Engenharia de Produção apresentava a estrutura do projeto e o Design Gráfico criava e concretizava a arte. **RESULTADOS:** Os 9 setores industriais propostos foram representados nos *board games* desenvolvidos. Tal representação não permite somente treinamento de equipes, líderes e questões contratuais, mas também pode ser uma ferramenta auxiliadora no planejamento de layout fabril, pois permite um olhar macro sobre o processo como um todo, otimizando produção, processo, disponibilidade de recursos, diminuição de custos dentro da visão estratégica da organização. A qualidade física dos tabuleiros criados, ao serem avaliadas por profissionais de área, foi atestada como possuindo padrão de qualidade superior aos jogos de mesma natureza que já são comercializados. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Ao final dos primeiros testes, o jogo se mostrou apto para o ensino dos conceitos de gestão pela qualidade, com foco principal na contextualização da utilização das ferramentas da qualidade. O processo de elaboração e desenvolvimento dos jogos, pelo alunado que participou do projeto, contribuiu para que os mesmos adquirissem conhecimentos práticos no desenvolvimento de metodologias que auxiliem o processo ensino/aprendizagem, seja em sala de aula ou no contexto industrial no momento de treinamento de equipe de funcionários.

**Palavras-chave:** Jogos de tabuleiro. Controle de qualidade. Jogos cooperativos. Setores industriais.



## Pedagogia Ativa para Explorar as Regiões Brasileiras com Estudantes do Curso de Pedagogia

**VALE, S. N. F.<sup>1</sup>**

(1) *Unifitalo – Centro Universitário Ítalo Brasileiro, São Paulo, SP.*  
[sarah.ferrarez@uniitalo.edu.br](mailto:sarah.ferrarez@uniitalo.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Mostra de regiões brasileiras realizada como parte do processo de avaliação da disciplina de Fundamentos Métodos e Práticas do Ensino de História e Geografia, os discentes do curso de pedagogia, são orientados conforme objetivos do PCN de História e Geografia (parâmetros curriculares nacionais) a explorar as regiões brasileiras. A proposta foi apresentada a turma onde houve uma divisão das cinco regiões, sendo elas: Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul). **OBJETIVO:** Pesquisar, buscar conhecer e aprofundar seus estudos nas regiões brasileiras, explorar a cultura, costumes, culinária, agricultura, território e etc. **METODOLOGIA:** Cada grupo equipe ficou responsável por realizar pesquisa bibliográfica levando em consideração a questão da construção histórica desta região, bem como suas contribuições para o crescimento e desenvolvimento do país. Foram orientados também a buscar referências geográficas, como as características do clima, território, terreno, extensão, número de habitantes, paisagens e como a natureza desta região sofreu com as constantes intervenções do homem. A próxima etapa do projeto foi então planejar e organizar uma grande feira/mostra de troca de experiências, onde cada grupo deve apresentar a região pesquisada. **RESULTADOS:** Os trabalhos foram dispostos em mesas, que puderam ser experimentados por todos por meio de maquetes, teatro e apresentações de música. Foram expostos cartazes, objetos, vestimentas, músicas locais, danças e comidas típicas, agricultura local, tipo de terreno e clima. Parte da avaliação foi também a exposição ao professor e demais alunos de conteúdos e informações referentes à pesquisa acadêmica realizada por cada grupo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A feira foi realizada fora do ambiente da sala de aula, alunos de outras etapas e também cursos puderam prestigiar o trabalho realizado pelos alunos. Foi possível avaliar a empenho de cada grupo e também individualmente em cada etapa desenvolvida, os alunos como um todo, demonstraram entusiasmo e alegria, foram desafiados a trabalhar em equipe e com organização, o professor assumiu um papel de expectador do conhecimento, orientando cada grupo e instigando o saber e desenvolvendo as competências de cada um.

**Palavras-chave:** Regiões brasileiras. História. Geografia. Pedagogia.



## Percurso ativo do Projeto Gentilezas

**VARELLA, A.M.R.S.V<sup>1</sup>; SARDINHA, F.A.A<sup>1</sup>; SILVA, J.P<sup>2</sup>.**

<sup>1</sup>UNIP- Universidade Paulista - São Paulo

[anamariarsv@hotmail.com](mailto:anamariarsv@hotmail.com)

[fatimasardinha@terra.com.br](mailto:fatimasardinha@terra.com.br)

<sup>2</sup>UNIITALO - Centro Universitário Ítalo Brasileiro - São Paulo

[jerley.silva@uniitalo.it](mailto:jerley.silva@uniitalo.it)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Estamos vivendo momentos de solidão, de coração trancado, de mentes atropeladas por inúmeras notícias que não gostaríamos de ouvir. O que está acontecendo novamente com o homem? Estamos mais sofisticados em tecnologia, em comunicação geral, mas onde está ficando a importância plena do ser? Do saber ser? Do saber idealizar? Abraços, delicadezas, sensibilidade, gentilezas, em que planos estão? Estamos juntos e separados, que solidão conjunta? Cada um pensa em si, como se sair bem? Como ultrapassar ideias, mesmo revendo as mais antigas? Como perseverar? Exigir de nós mesmos a interação com nosso divino, nossa dimensão mais sublime, sem parecer em nossos discursos apenas processos de autoajuda? **OBJETIVOS:** Espalhar as gentilezas de que o mundo necessita e apresentar todas as fases do projeto gentilezas, que está na sua sexta fase: “semeadores de gentilezas na Educação”. **METODOLOGIA:** Nossa proposta é narrar o percurso do projeto gentilezas, pois é tão mais fácil viver em paz, sem conflitos. Será preciso perder para valorizar? **RESULTADOS:** Nos últimos anos viajamos pelo Brasil conhecendo projetos, alguns brilhantes, criativos, que poderiam ser compartilhados. Por esse motivo também queremos fazer o mesmo. Mostrar que é possível incentivar ações gentis, que poderão ser úteis para a sociedade. **CONSIDERAÇÕES:** O homem precisa exercitar movimentos transformadores do pensar, do agir, do sentir. O que dizer de balas perdidas encontradas nos corpos de inocentes? Crianças fora da escola, por vontade ou por falta de comprometimento da educação do país? Que tempos..., pessoas disputam lugar para dormir não mais debaixo de pontes apenas, mas em calçadas, cantos, ruas, valas. Algo dentro de nós já apodreceu, que tristeza, onde ficou o olhar para o outro com compaixão, com generosidade, com caridade, com gentileza? Como lidar cientificamente com sentimentos e falar de amor, desenvolver pesquisas que incentivem os sentimentos primorosos de um ser humano? Podemos pensar diferente, podemos fazer o diferente, podemos resgatar e incentivar a humanidade que há dentro de nós. Com pequenas ações poderemos tocar corações, ajudar na modificação de comportamentos. Trabalho incansável de quem se diz educador. E todos poderiam ser.

**Palavras-chave:** Percurso. Projeto Gentilezas. Estratégias ativas.

# **Avaliação da aprendizagem com Estratégias Ativas – Conhecimentos específicos e Competências transversais.**

## Avaliação Baseada em Times: adaptações e possibilidades

**CASIRAGHI, B.<sup>1</sup>; TOMMASO, M. C.<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[bruna.casiraghi@foa.org.br](mailto:bruna.casiraghi@foa.org.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As mudanças nas metodologias de ensino implicam na necessidade de repensar o processo educativo de forma a compreender o aluno como ativo nas diversas etapas. Desta forma, é imprescindível incorporar as metodologias ativas ao ensino e tornar a avaliação um momento efetivo de aprendizagem. Contudo, a avaliação envolve um julgamento e a definição do progresso do aluno, o que exige sistematização, documentação e critérios claros e definidos. A utilização das metodologias ativas no processo avaliativo aponta para o desenvolvimento de estratégias mais participativas e efetivas, ao mesmo tempo que requer reflexão e possíveis adaptações. **OBJETIVO:** Propor uma avaliação da aprendizagem utilizando a estratégia do *Team-Based Learning* (Aprendizagem Baseada em equipes), oportunizando um momento que complemente o processo educativo e que promova novas aprendizagens, tanto relacionada a conteúdos como a habilidades relacionais. **METODOLOGIA:** A avaliação em questão compunha uma avaliação bimestral diversificada, na qual foram realizados outros trabalhos e foi elaborada a partir das etapas do TBL: preparo; garantia do preparo; aplicação e avaliação. O material de apoio foi distribuído com antecedência e a primeira atividade consistiu em responder, primeiro individualmente e depois nas equipes, questões referentes aos conteúdos abordados. Na etapa de aplicação, as equipes deveriam analisar situações problemas, discutir em grupo e chegar a uma tomada de decisão visando à resolução do problema. Nesta etapa, após a discussão em grupo, foi inserido uma atividade discursiva individual na qual os alunos deveriam justificar a resposta dada na última questão, o que exigia uma elaboração pessoal e atendia às exigências institucionais para a avaliação. Após a realização da atividade, os alunos responderam um questionário disponibilizado no Forms, refletindo sobre a atividade e o seu desempenho. **RESULTADOS:** A análise dos alunos indicou que eles consideraram a avaliação justa, pois compreendeu momentos individuais e em grupo. Apontaram que a avaliação foi um momento de aprendizagem, favorecendo corrigir os conceitos que não compreendiam e resolver os problemas propostos. Por ter sido realizada em uma turma de licenciatura, ao serem perguntados se aplicariam tal metodologia enquanto professores, 75% afirmaram que o fariam e 25% disseram ainda terem dúvidas, ninguém afirmou que não utilizaria. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Percebe-se que a incorporação de novas metodologias ao processo de avaliação pode favorecer a aprendizagem ativa, o desenvolvimento de habilidades relacionais e, destacadamente, o desenvolvimento do pensamento crítico, função primordial do ensino superior.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Avaliação da aprendizagem. Aprendizagem baseada em equipes.

## Estratégia de Avaliação Institucional do Projeto Integrador numa Perspectiva Multifacetada

**SOUZA, M.A.S.<sup>1</sup>; CALDEIRA, I.C.<sup>1</sup>; GOMES, M.A.F.<sup>1</sup>**

*1 Centro Universitário do Leste de Minas Gerais – Unileste, Coronel Fabriciano, MG.  
[cidasouza@p.unileste.edu.br](mailto:cidasouza@p.unileste.edu.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Projeto Integrador (PI) é um componente curricular dos cursos de graduação do Unileste, conforme Resolução CONSEPE, nº 237/03/06/2015. O projeto preconiza a incorporação de temas de relevância científica, social e cultural, integrados aos demais componentes curriculares, proporcionando o desenvolvimento de competências e habilidades características do egresso. A relevância desse componente curricular demanda um processo de avaliação contínua e consistente em suas múltiplas dimensões – concepção; interdisciplinaridade; articulação com a pesquisa e a extensão; impactos na aprendizagem dos alunos. Dessa forma, o Unileste, por meio de uma equipe, composta por docentes integrantes do núcleo docente estruturante institucional (iNDE), realizou uma avaliação diagnóstica que objetivou identificar todos os aspectos inerentes ao desenvolvimento do PI. **OBJETIVO:** Apresentar uma experiência de avaliação do PI numa perspectiva multifacetada. **METODOLOGIA:** O iNDE realizou uma pesquisa qualiquantitativa, por meio de questionário, entrevista semiestruturada (grupo focal) e levantamento de dados nos registros acadêmicos. Essa avaliação envolveu 19 coordenadores de curso, 95 professores responsáveis pelas atividades do PI e 20 discentes representantes de turma. **RESULTADOS:** A pesquisa revelou o caráter inovador da estratégia de avaliação do PI, pois buscou cruzar dados na perspectiva dos múltiplos olhares dos atores envolvidos. Constatou-se que a concepção do PI, entendida pelos docentes, em sua maioria, divergia da concepção constante no alinhamento construtivo dos PPCs. Também, identificou-se que há pouca integração entre os conteúdos curriculares e ausência de articulação com a pesquisa e a extensão. No entanto, identificou-se avanços, nesses mesmos aspectos, em cursos de uma mesma área. As informações apontam para a necessidade de criar oportunidades de discussão, de socialização de experiências exitosas, de redimensionamento das práticas do PI com o objetivo de potencializar (i) a prática interdisciplinar/transdisciplinar; (ii) a articulação entre ensino, extensão e pesquisa; (iv) o desenvolvimento de práticas pedagógicas com enfoque na resolução de problemas; (v) o desenvolvimento de competências socioafetivas. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Considera-se que a avaliação realizada é consistente e significativa pois reuniu diversos mecanismos de pesquisa, abrangendo um universo significativo de participantes e diferentes dimensões do componente curricular avaliado.

**Palavras-chave:** Avaliação institucional. Projeto integrador. Gestão acadêmica.

## O Estudo de Casos como Metodologia para o Ensino-aprendizagem no Ensino Superior

**NUNES, J. de P.<sup>1</sup>**

*1 - Professora no Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João del-rei, Minas Gerais; Doutoranda em História Social pela Universidade de São Paulo.*

[josinunesbj@yahoo.com.br](mailto:josinunesbj@yahoo.com.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Estudo de casos é uma metodologia utilizada em várias áreas do conhecimento com prerrogativas de aproximar situações e problemas, analisados na teoria, da ação prática do discente. O modelo consolidou-se na Harvard Business School com o propósito da formação de novos profissionais. Utilizado com o acompanhamento do professor, o estudo de casos inicia os alunos no processo de ensino-aprendizagem ativo e dinâmico, no qual a realidade das decisões e ações no mundo profissional demandam uma autonomia e segurança do sujeito. **OBJETIVO:** Introduzir no cotidiano do processo de ensino-aprendizagem metodologias que tornem possível a maior compreensão e interesse do aluno, garantindo um maior envolvimento com a temática abordada e possibilitando uma aprendizagem ativa. **METODOLOGIA:** São utilizados estudo de casos desafiadores para o aluno, buscando uma problemática suficientemente complexa na área de sua atuação profissional, estabelecendo uma relação entre o tema a ser analisado e o mundo real, desencadeando no aluno atitudes e decisões que sugiram soluções e ações para o problema. **RESULTADOS:** Com a análise de estudo de casos utilizados em disciplinas mais generalistas como a disciplina de Relações Etnicorraciais para os cursos de Engenharia de Produção e Enfermagem; e a disciplina de Sociologia e Antropologia para os cursos de Psicologia e Enfermagem, foi possível direcionar o conteúdo programático para estudos direcionados para situações específicas de cada curso. Mesmo sendo a mesma disciplina, com objetivos semelhantes, a metodologia do estudo de casos possibilitou a realização de atividades direcionadas para a solução e compreensão de problemas e situações para cada área, tornando a disciplina mais interessante para o aluno e significativamente mais bem-sucedida no aspecto cognitivo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Analisando todos os pontos positivos da utilização de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem, entendemos que apresentar situações nas quais o estudo de casos possa ser utilizado em disciplinas anteriormente mais generalistas, pode tornar a formação profissional e atuação do mesmo no mercado de trabalho mais eficiente e socialmente relevante.

**Palavras-chave:** Estudo de casos. Processo ensino-aprendizagem. Metodologias ativas.



## Avaliação da Eficiência da Utilização de Metodologia Ativa no Ensino Superior de um Centro Universitário Privado do Rio de Janeiro

**CATTA-PRETA, M.<sup>1</sup>; LEAL, AS<sup>2</sup>; MENDONÇA, LS.<sup>3</sup>**

- (1) Unisuam – Centro Universitário Augusto Motta, Rio de Janeiro, RJ.  
[mcatta@unisuam.edu.br](mailto:mcatta@unisuam.edu.br)
- (2) Unisuam – Centro Universitário Augusto Motta, Rio de Janeiro, RJ.  
[aleal@unisuam.edu.br](mailto:aleal@unisuam.edu.br)
- (3) UFF – Universidade Federal Fluminense, Nova Friburgo, RJ.  
[mendoncals@gmail.com](mailto:mendoncals@gmail.com)

### RESUMO

**Introdução:** O cenário da educação atualmente sofre inúmeras transformações principalmente no que tange as metodologias de ensino. Assim, são elaboradas novas compreensões de ensino e propostas alternativas para sua operacionalização, entre elas as denominadas metodologias ativas de ensino-aprendizagem. Estas estimulam a participação do discente como protagonista do processo ensino-aprendizagem e muitas das vezes fundamentam uma metodologia problematizadora, buscando a autonomia do educando e a aprendizagem de forma mais significativa. **Objetivos:** Comparar os resultados obtidos entre os discentes da disciplina de Enologia e enogastronomia do Centro Universitário Augusto Motta através de duas metodologias de ensino diferentes: tradicional versus utilização de metodologias ativas. **Metodologia:** Foram acompanhados 597 alunos, de modo retrospectivo, entre o 1º semestre de 2013 e o 1º semestre de 2017 de ambos os turnos (matutino e noturno). O professor que ministrou a disciplina foi o mesmo e o método avaliativo também. Esse método foi composto da média aritmética de duas avaliações sendo a primeira composta por prova teórica valendo oito pontos e apresentação de trabalho valendo dois pontos e a segunda composta de prova teórica valendo dez pontos. Os alunos foram divididos em dois grupos: tradicional (T) de 2013.1 a 2015.2 e metodologia ativa (MA) de 2016.1 a 2017.1. O método tradicional consistiu em aulas expositivas sem realização de exercícios em sala ou qualquer tipo de participação dos alunos nas aulas teóricas. As aulas de metodologias envolviam práticas de PBL, sala de aula invertida e TBL, onde foram aplicadas essa metodologia em 100% das aulas teóricas. Os dados foram testados para normalidade e aplicado o Teste T não paramétrico (Mann Whitney). Foi considerado significativo um  $P < 0,05$ . **Resultados:** A média dos alunos do grupo MA foi 6,33% maior do que do grupo T (MA=7,05±0,07 e T= 6,63±0,45, respectivamente), sendo essa diferença significativa ( $P < 0,01$ ). O percentual de aprovação do grupo MA foi 7,62% maior do que do grupo T (T=89,41% e MA=96,23%). Já o percentual de reprovação do grupo MA foi 64,40% menor do que do grupo T (T=10,59% e MA=3,77%). **Considerações finais:** Nesse estudo podemos observar que a utilização das metodologias ativas de aprendizagem foi eficiente na melhoria das médias dos alunos assim como no aumento da aprovação e conseqüentemente na redução das reprovações.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Ensino. Aprendizagem.

## Portfólio como Indutor de Reflexão e Ressignificação do Processo de Aprendizagem

**RIBEIRO, K. A. R.<sup>1</sup>; RIBEIRO, I. S.<sup>1</sup>**

*1 – UniFAJ, Centro Universitário de Jaguariúna, Jaguariúna, SP.*

*MaxPanck, Faculdade de Indaiatuba, Indaiatuba, SP.*

[karina.rosa@gmail.com](mailto:karina.rosa@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Adultos são motivados a aprender na medida em que experimentam que suas necessidades e interesses serão satisfeitos e por isto, estes são pontos apropriados para a construção da aprendizagem. A necessidade do graduando em aprender algo para exercer a futura profissão, aliada ao interesse docente em atribuir significado ao que ensina, é o que potencializa o uso do Portfólio como ferramenta de ensino-aprendizagem no ensino superior. **OBJETIVO:** Descrever a percepção docente sobre o impacto do uso da ferramenta metodológica Portfólio no processo de ensino-aprendizagem de alunos universitários. **METODOLOGIA:** Ao longo de 1 (um) semestre, 150 alunos do curso de Medicina Veterinária da UniFaj, foram incentivados a construir um Portfólio crítico-reflexivo sobre os conteúdos trabalhados nas disciplinas de Bioquímica e Citologia. Nesta construção, deveriam relatar o impacto dos conteúdos desenvolvidos em cada aula, com ênfase às emoções/sentimentos inerentes aos processos de aprendizado e a importância atribuída a cada assunto estudado, dentro do contexto da profissão que escolheram. A leitura dos portfólios, a percepção docente e relatos dos estudantes compõem os resultados apresentados. **RESULTADOS:** Foram notórias as mudanças positivas observadas nos estudantes frente a necessidade de avaliarem criticamente os conteúdos das aulas. Dentre as mudanças, destacaram-se o aumento da atenção/concentração às aulas, o crescente número de perguntas referentes ao assunto estudado e especialmente, a procura/consulta ao professor ao término das aulas para elucidar dúvidas particulares e voltadas às aplicações dos conteúdos. Outro resultado foi a surpresa dos estudantes frente a análise reflexiva das emoções vivenciadas ao longo do processo de ensino-aprendizagem. Um relato comum foi: “- Esta foi a primeira vez em que parei para pensar como eu me sentia ao aprender algo...”. A percepção sobre os sentimentos/emoções presentes ao longo das aulas, conduziu os estudantes a proporem mudanças de atitude e estratégias de melhoria, como forma de aprimorar a aprendizagem individual ao longo das aulas. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Diante dos resultados, foi evidente que a construção do Portfólio e o seu uso como ferramenta de avaliação formativa conduziu os alunos a uma maior dedicação às disciplinas e conseqüente melhores resultados nos processos avaliativos. Acreditamos que isto ocorreu em função da carga horária extraclasses dedicada a leitura e estudo como pré-requisito para a atribuição de significado do conteúdo à sua futura profissão e especialmente pela reflexão sobre quanto seus sentimentos e emoções ao longo das aulas influenciam no aprendizado.

**Palavras-chave:** Portfólio. Reflexão. Aprendizagem.

## Reflexão e Re(significância): da indiferença à aprendizagem

**RIBEIRO, K. A. R.<sup>1</sup>**

1 – UniFAJ, Centro Universitário de Jaguariúna, Jaguariúna, SP.  
MaxPanck, Faculdade de Indaiatuba, Indaiatuba, SP.  
[karina.rosa@gmail.com](mailto:karina.rosa@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O eixo norteador da aprendizagem de adultos está centrado na vida e suas experiências. Assim, uma proposta eficiente de programa da aprendizagem deveria se basear em situações de vida e não disciplinas. A concepção do saber como acumulação descontextualizada de informação do ensino não tem mais lugar como propostas de educação na sociedade pós-moderna. **OBJETIVO:** Suscitar a relevância de métodos de ensino-aprendizagem reflexivos e que atribuam significado ao contexto das disciplinas ministradas em nível de graduação. **METODOLOGIA:** Este trabalho apresenta uma análise crítico-reflexiva sobre a postura de insignificância e o processo de re(significância) de conteúdos acadêmicos trabalhados em sala de aula e dos resultados de aprendizagem, com base na observação docente realizada entre 2013 a 2017, em aproximadamente 3.000 alunos da área da saúde do ensino superior. **RESULTADOS:** Diversos fatores estão associados a indiferença dos estudantes: a ausência do desejo intrínseco de se tornar um profissional do curso que escolheu, ampla disponibilidade de ferramentas tecnológicas e de interação social, a inércia frente às possibilidades futuras, o imediatismo, etc. Diante destes obstáculos, o recurso para conduzir os estudantes ao desenvolvimento das competências desejadas, foram àqueles que se basearam na atribuição de significado à vida do aluno sobre o assunto da aula, com base no estímulo à reflexão individual e coletiva sobre a temática em curso. Os meios utilizados foram: o PBL, a Discussão de casos, Debates, Jogos, Simulações, Painel Integrado e Estudos Dirigidos, todos contextualizados a sociedade e/ou a situações vivenciadas pelos alunos. Em sua maioria, as técnicas foram adaptadas às necessidades e perfil dos grupos trabalhados. Não poucas vezes, a associação de métodos, como o uso de Práticas em Laboratório precedidas pelo Peer Instructions, também demonstrou alta interação e envolvimento dos alunos com o assunto. No que concerne as aulas expositivas, a atribuição de significado e condução ao aprendizado se mostrou mais efetiva por meio de aulas amplamente dialogadas, instigantes e tiveram como foco, o promover e suscitar dúvidas que conduzissem a reflexão e discussão em grupo, seguida do registro individual, em um parágrafo, do impacto da aula na vida do estudante. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Enquanto o estudante não atribui significado ao que é ensinado, o ensino permanece insignificante. A postura adotada nas atividades práticas, onde há a saída do ambiente passivo para o ativo, exige do aluno a reflexão, processamento das informações e a atribuição a elas de novas vivências e experiências, suscitando a aprendizagem real e transformadora.

**Palavras-chave:** Reflexão. (Re)significância. Ensino-superior.

## Uma Atividade de Gamificação Baseada em Jogos de Tabuleiro e Aplicada à Disciplina de Programação Orientada a Objetos

**DA CRUZ, A. K. B. S.<sup>1</sup>; LIMA, B. S. N. M.**

1 – UNDB, Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luís, MA.  
[allan.cruz@undb.edu.br](mailto:allan.cruz@undb.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A partir da utilização de um jogo de tabuleiro, foi aplicada uma abordagem de gamificação para o contexto da disciplina de Programação Orientada a Objetos. As regras do jogo foram desenvolvidas através de heurísticas para esse fim. A aplicação da gamificação foi realizada durante o primeiro período de avaliação da disciplina. **OBJETIVO:** O principal objetivo da atividade de gamificação da disciplina consistiu em recuperar a atenção dos alunos para a área de programação, uma vez que foram identificadas dificuldades nesse setor. **METODOLOGIA:** Inicialmente as regras foram definidas através da metodologia de heurísticas de regras para jogos de tabuleiro. Em seguida foi desenvolvido graficamente um tabuleiro do tipo corrida e as cartas utilizadas pelos alunos para avançarem dentro do jogo. As regras consistem resumidamente em dividir os alunos em equipes de quatro, cada aluno deve escolher uma dessas classes de personagem: *hacker*, engenheiro, mago e guerreiro. Os alunos recebem questões de programação semanalmente através da plataforma *URI Judge Online*. As questões respondidas valem recursos: ouro, prata e ferro. Esses recursos permitem avançar casas do tabuleiro ou atrapalhar as outras equipes. Como objetivo do jogo, os alunos precisam chegar primeiro ao final do tabuleiro, no entanto, as equipes que chegarem depois, podem alcançar a pontuação máxima da atividade através da compra de cartas. Essa atividade correspondeu a parte da primeira avaliação da disciplina. **RESULTADOS:** Foi possível observar que a média, em avaliação, alcançada pelas equipes na atividade foi de 88%. Além disso foi possível observar a participação e empenho dos alunos para resolver as questões. Os alunos relataram uma melhoria na habilidade de programação, o que foi de fato verificado posteriormente em projetos de outras disciplinas. Outro resultado relevante foi o aumento da taxa de aprovação da turma de 79% para 87% se comparado ao período anterior, na mesma disciplina, sem atividade de gamificação. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Os benefícios da aplicação da gamificação em uma turma de Programação Orientada a Objetos vão além da codificação de programas. Os alunos desenvolveram habilidades de gerenciamento de projetos, trabalho em equipe e visão estratégica. A utilização da abordagem de jogo de tabuleiro possibilitou com que os alunos tivessem uma sensação de pertencimento à a atividade, o que foi revertido em atenção e dedicação. Com isso também foi possível observar a viabilidade dos jogos de tabuleiro para aplicar gamificação em sala de aula.

**Palavras-chave:** Gamificação. Jogo de tabuleiro. Programação orientada a objetos.



## UNDB 3.0: Racismo à Brasileira

**Azevêdo, B. S.<sup>1</sup>; VIEIRA, A. S.**

1 – Unidade de Ensino Superior Dom Bosco / UNDB, São Luís, MA.  
[bazvdo@hotmail.com](mailto:bazvdo@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** É canônico nas ciências sociais brasileiras a ideia de um “racismo à brasileira”, caracterizado pelo fato de sermos um país que se reconhece como racista, sem que as pessoas se reconheçam individualmente como tal, resultando num país “racista sem racistas”. O presente trabalho fez uso da metodologia ativa 3.0 implementada na Unidade de Ensino Superior Dom Bosco/UNDB para conduzir uma pesquisa de campo, discussão e geração de produtos com os alunos da disciplina de Sociologia, do primeiro período do curso de direito. **OBJETIVO:** Conduzir, por meio de uma metodologia ativa, o trabalho de campo realizado pelos alunos, de maneira a fornecer estímulos teóricos e metodológicos, na plataforma Google Classroom, para que estes procedam à análises e criem formas de apresentar, virtual e presencialmente, os dados coletados e suas análises, à sociedade. **METODOLOGIA:** A metodologia 3.0 implementada na UNDB consiste na utilização da plataforma Google Classroom, já utilizada em todas as suas disciplinas, para a centralização horizontal da relação docente/discente, com a proposição de uma situação problema que será discutida ao longo do semestre para que os alunos encontrem, em grupos, suas soluções específicas. O papel do professor é o de propor o problema e conduzir a experiência de maneira pessoalizada e específica, emulando uma experiência de rede social, estimulando aquilo que cada aluno/equipe pode fazer de melhor. Para o problema específico, foi elaborado pelo professor um questionário quanti/quali contendo questões como renda, etnia, idade e grau de instrução, além das questões: 1: “na sua opinião, o Brasil é racista?”, 2. “Na sua opinião, São Luís é uma cidade racistas?” e 3: “Você é racista?”; além destas, perguntou-se se os entrevistados já haviam sofrido ou presenciado casos de racismo (qualitativas). Cada aluno aplicou 20 questionários, totalizando 3000 questionários, nas 3 turmas. Ao longo do semestre, enquanto as turmas tabulavam os dados, eram apresentados a teorias sociológicas e provocados a fazer exercícios de observação de representatividade étnica em telejornais e telenovelas. **RESULTADOS:** A coleta de dados primários por alunos iniciantes se mostrou uma ferramenta poderosa na transformação dos alunos sobre os dados e o tema específico, com debates profundos sobre o tema. As equipes produziram um evento público na faculdade com a exibição de 4 filmes documentários, distribuição de 3 fanzines e 2 instalações fotográficas, além de um debate no auditório no qual apresentaram os dados coletados e convidaram dois especialistas para debater. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A metodologia 3.0 foi exitosa em conseguir articular dados coletados em campo com discussões virtuais entre as equipes e o professor, além de possibilitar a alimentação de conteúdo multimídia, que somaram à visão dos alunos no debate. Acreditamos que isto tenha contribuído ao grau de autonomia e protagonismo dos alunos na apresentação final, totalmente conduzida por eles.

**Palavras-chave:** UNDB 3.0; racismo à brasileira; sociologia



## Uso das Metodologias Ativas como Perspectiva de Resultados no Programa Lacuna Zero

**RAGAZZI, G. P.<sup>1</sup>, LIMA, B. S. N. M.**

1 – UNDB, Unidade de Ensino Superior Dom Bosco, São Luis, MA.  
[guilherme.ragazzi@undb.edu.br](mailto:guilherme.ragazzi@undb.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Exame Nacional de Desempenho de Estudantes - ENADE tem como objetivo aferir o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos previstos nas diretrizes curriculares do curso de graduação que por sua vez indicará a qualidade da educação de cada instituição de ensino superior. Inserido no ENADE, a instituição de ensino voltou-se para os alunos que participariam do referido exame através do Projeto Lacuna Zero. **OBJETIVO:** Nesse contexto, o Projeto Lacuna Zero que visou preencher as lacunas de aprendizagem de cada aluno concluinte do curso de graduação em Ciências Contábeis no intuito de alcançar o melhor resultado no Exame Nacional de Desempenho de Estudantes - ENADE. Não é um desafio fácil de ser enfrentado, afinal, estamos falando de suprimir espaços na aprendizagem que ao longo do curso, indubitavelmente, se cultivaram em nossos alunos e que o processo de ensino aprendizagem não foi eficiente em erradicá-los. **METODOLOGIA:** Lidar com as diferentes lacunas de diversos alunos, em espaço e tempo limitados, nos fez recorrer a estratégia do ensino híbrido por meio da sala de aula invertida. Através de um ambiente virtual disponibilizado pela Instituição foi permitido ampliar o tempo de contato e interação acadêmica com os alunos. A aplicação de artigos, vídeos, cases antecipadamente a aulas presenciais e com interação prévia, favoreceram o ensino. A aprendizagem por pares em aulas presenciais também foi uma das estratégias utilizadas, mediante casos previamente estudados e com soluções construídas em sala. A utilização do ambiente virtual para facilitar e agilizar o processo de respostas das questões objetivas e subjetivas contribuíram para avaliação tempestiva no desempenho de cada aluno e ações mitigadoras dos resultados não conformes. **RESULTADOS:** O ensino híbrido, mediante a inversão da sala de aula proporcionou tempo disponível para maiores imersões ao conteúdo. A participação crítica e a idealização do conteúdo foram notoriamente maximizados. Os debates em pares e com todo os alunos ganharam maior colaboração, relevância e produtividade. O uso do ambiente virtual agilizou a análise de desempenho e engajamento. A adesão de todas as ferramentas metodológicas alcançaram, aproximadamente, 80% dos alunos. E o resultado no ENADE atingiu a meta esperada, com melhor resultado do Estado. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A aceitabilidade do Projeto Lacuna Zero pelos alunos foi manifesta em encontro científicos promovidos pela Instituição e em pedidos de implantação das metodologias ativas em todas as disciplinas do curso. A desconstrução do modelo tradicional de ensino e a implantação de metodologias ativas de aprendizagem tornaram o Projeto Lacuna Zero agente precursor para efetiva adesão as metodologias ativas na Instituição de Ensino.

**Palavras-chave:** Sala de aula invertida. Ensino híbrido. Metodologia ativas.

# **Formação de professores em Estratégias Ativas – Formação continuada e Formação em cursos (Graduação e Pós-graduação).**

## Metodologias Ativas para Cursos Corporativos

**MEROFA, A.<sup>1</sup>; MARQUES, A. E. B.<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> – Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, SP.

[prof.merofa@usjt.br](mailto:prof.merofa@usjt.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A formação continuada, a necessidade de aprendizagem ao longo da vida, novas tecnologias e necessidades, todos esses são fatores que cada vez mais têm feito com que organizações de médio e grande portes invistam em cursos para seus colaboradores. Muitas empresas mantêm um corpo de formadores dedicado a esse tipo de atividade, que vão desde cursos motivacionais e gerenciais a cursos de formação técnica. Em qualquer desses campos, a Universidade pode ser um apoio fundamental, não só no sentido de fornecer os conhecimentos, mas também no sentido de propor ao corpo de formadores da Empresa as metodologias adequadas a cada formação e a cada público. **OBJETIVO:** Os cursos de Metodologias Ativas têm a finalidade de mostrar a eficiência e suprir uma necessidade das empresas em falar uma linguagem mais próxima e efetiva a seus funcionários. **METODOLOGIA:** A formação é realizada em três etapas: na Etapa 1 os professores da Universidade e a equipe de formação da empresa se reúnem para definir os objetivos gerais e o(s) público(s) e ser(em) envolvido(s) no programa. Essa definição é importante para definir objetivos de aprendizagem, competências a serem trabalhadas e conteúdos a serem desenvolvidos. Na etapa 2 os professores da Universidade organizam as estratégias de aprendizagem. *Flipped Class, Jigsaw Learning, World Cafe, Rotação por estações, Problem-Based Learning, Project-Based Learning, Bola de Neve, Seis Chapéus*, são algumas das metodologias que poderão ser utilizadas, de acordo com os objetivos e assuntos abordados. Na etapa 3 é realizado um workshop (junto com os responsáveis pela Formação) vivenciando as metodologias ativas, já contendo assuntos a serem abordados na formação do corpo de colaboradores. **RESULTADOS:** Nas experiências já realizadas, houve uma imensa participação e entusiasmo por parte dos formadores, que, de maneira geral, pouco ou nada conheciam de Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem. A Universidade também acompanha e assessora a montagem e a realização dos cursos. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** No mundo corporativo pouco se discute sobre metodologias de Ensino-Aprendizagem, mostrar Metodologias Ativas para esse público tem sido um grande avanço, principalmente na efetividade da formação continuada, necessária em qualquer ramo de atividade.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Formação corporativa. Aprendizagem contínua.

## A Integração Docente e Discente na Busca pela Inovação

**SILVA, R. R.<sup>1</sup>; LOZZA, S.; CESAR JUNIOR, O.**

(1) FAE – FAE Centro Universitário – Curso de Design – Campus Centro I - Curitiba  
[rodrigo.ribeiro@fae.edu](mailto:rodrigo.ribeiro@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As metodologias ativas de ensino apresentam às IES um novo universo de práticas a serem adotadas. Dentre estas, o desenvolvimento de atividades Intercursos como forma de estimular a transdisciplinaridade de temas e conteúdos e propiciar a docentes e discentes o desafio de construir a partir de pontos de vista diferentes soluções conjuntas e inovadoras. Para capacitar os docentes e exercitar a integração e o registro das melhores práticas, desenvolveu-se uma oficina para professores de metodologia de práticas inovadoras de ensino. **OBJETIVO:** Capacitar professores em metodologias ativas de ensino para a integração inter-cursos buscando a transdisciplinaridade e a pluralidade de opiniões, estimulando a inovação acadêmica e o registro de práticas. **METODOLOGIA:** A oficina tem como ponto de partida a apresentação do Consórcio STHM, seus objetivos e esforços em propagar e implementar novas técnicas de ensino-aprendizagem, buscando uma melhor formação dos alunos. A partir desta contextualização, utiliza-se a PBL (*Problem Based Learning*) para desenvolver estes projetos. Os professores dos variados cursos são disponibilizados em equipes, e devem preencher o Canvas da Inovação da Educação. Esta ferramenta objetiva apresentar de forma visual e prática aos professores os itens necessários para se criar uma integração eficiente. A âncora do PBL nesta oficina foi o desenvolvimento de um projeto integrador que traga benefícios reais e imediatos à sociedade. **RESULTADOS:** O grande trunfo do Canvas da Inovação na Educação, é a definição de objetivos, problemas, disciplinas participantes e cursos de forma consensual e discutida entre os participantes das equipes. Tais resultados são visualizados de forma clara e rápida permitindo assim um rápido desenho do escopo a ser trabalhado, objetivos, técnicas e formas de avaliação, permitindo a sua implementação com maior eficiência. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Ofertada em uma ocasião, a oficina contou com grande número de inscritos permitindo a criação de diversos projetos integradores com variados números de cursos que poderiam ser aplicados como extensão ou no corrente semestre. O objetivo é que o mesmo seja utilizado na criação de qualquer projeto integrador e que seja criado um repositório compartilhado a todos os professores destes projetos desenvolvidos para que sirvam como base para novos projetos ou possam ser reeditados. Novas oficinas serão ministradas para a implementação da ferramenta.

**Palavras chave:** Capacitação docente no ensino superior. PBL. Canvas da inovação.

## A Criatividade Como um Desafio para o Docente do Ensino Superior

**SILVA, R. R.<sup>1</sup>; LOZZA, S.; CESAR JUNIOR, O.**

(1) FAE – FAE Centro Universitário – Curso de Design – Campus Centro I - Curitiba  
[rodrigo.ribeiro@fae.edu](mailto:rodrigo.ribeiro@fae.edu)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A transformação dos processos de Ensino-Aprendizagem transfere para o aluno o protagonismo em seu aprendizado e coloca o professor tradicional em xeque ao apresentá-lo como o responsável pela dinamização das suas aulas e do ensino, engajar o aluno e apresentar alternativas aos métodos tradicionais de transmissão do conhecimento. Mais do que nunca, o planejamento e aplicação de aulas com métodos ativos, inovadores e criativos é necessário. **OBJETIVO:** Capacitar professores em técnicas criativas de ensino para serem aplicadas em suas aulas, aumentando a participação dos alunos e seus índices de aprendizado nos níveis superiores da Taxonomia de Bloom. **METODOLOGIA:** A oficina é teórico-prática, apresentando um panorama sobre a escola, o ensino, as mudanças no mundo e as mudanças no ambiente educacional, demonstrando que as técnicas tradicionais de ensino não podem mais ser aplicadas atualmente por não desenvolverem as competências necessárias para a realidade atual e bloqueiam o potencial criativo das crianças e jovens. Após esta contextualização são apresentadas 3 técnicas que permitem a solução de problemas em equipes de forma colaborativa. O professor atua orientando os alunos no desenrolar da atividade, estimulando a reflexão e a busca por resultados não convencionais, e a análise através de vários pontos de vista. Uma das técnicas permite a utilização de pesquisa de soluções para problemas atuais e prototipagem utilizando massa de modelar, estimulando outros sentidos de forma lúdica. A segunda técnica busca trabalhar a agilidade de pensamento e busca de respostas para estímulos específicos através de uma *contação* de histórias coletivas realizada pelos próprios alunos a partir de palavras retiradas de temas previamente estudados. Por fim utiliza-se a música para a análise da retenção de conteúdo e a criação de novas respostas tendo como base uma *word cloud* referente aos temas já trabalhados em sala de aula. Com base no tema, cria-se um RAP e o mesmo é apresentado sobre uma base musical a todos os participantes. **RESULTADOS:** Em um primeiro momento os professores apresentam-se empolgados, mas temerosos - os bloqueios criativos decorrentes de suas vivências ainda estão ativos. Com o decorrer do tempo envolvem-se nas atividades, relaxam, prestam atenção na aplicação da oficina e começam a planejar a aplicação em suas aulas e conteúdos em virtude dos resultados alcançados. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Ofertada em duas ocasiões nos encontros docentes com boa participação, em muitos casos mais de uma vez. Para atender a essa necessidade, serão aplicadas novas oficinas e as técnicas trabalhadas serão fichadas e disponibilizadas em um repositório compartilhado a todos os professores.

**Palavras chave:** Capacitação docente, aula criativa, aulas dinâmicas.



## Especialização Metodologias Ativas e Intermeios no Ensino Superior

CARVALHO, M.C.T.L<sup>1</sup> ; PETROLI NETO,S.<sup>1</sup>

1 - UNIFAJ- Centro Universitário de Jaguariúna, Jaguariúna, SP.  
[metodologiasativas@faj.br](mailto:metodologiasativas@faj.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** É cada vez maior o número de Instituições de Ensino Superior que adotam práticas de metodologias ativas em seus processos de ensino e aprendizagem. Esse cenário, encontrado nas IES, causa algumas resistências em alguns alunos devido aos novos métodos utilizados pelos professores, uma vez que nas escolas de educação básica as metodologias de aprendizagem ativas ainda não são muito conhecidas e praticadas. Diante desta realidade, o Centro Universitário de Jaguariúna - UNIFAJ desenvolveu o curso de especialização em Metodologias Ativas e Intermeios no Ensino Superior. **OBJETIVO:** Esta especialização é uma ação estratégica que tem como objetivo capacitar os professores da educação básica sobre os conceitos, contribuições e os principais processos relacionados à implantação de metodologias ativas em salas de aulas para que os alunos tenham experiências com a aprendizagem ativa antes de chegar ao Ensino Superior. **METODOLOGIA:** Este curso de especialização apresenta formato híbrido, composto por interação on-line por meio de conteúdos, atividades interativas e fóruns de discussão; e encontros presenciais mensais nos quais são trabalhados projetos trans e multidisciplinares fundamentados na resolução de problemas reais. Como incentivo para a participação dos docentes, a pós-graduação é oferecida gratuitamente e em parceria com as prefeituras do entorno da IES em um projeto intitulado Prefeito Educador. **RESULTADOS:** Esta experiência de disponibilizar para professores de educação básica um curso de Metodologias Ativas com foco no ensino superior permitiu a capacitação de mais de 200 professores que trabalham na RMC - Região Metropolitana de Campinas (SP) e em algumas cidades do sul de Minas Gerais, os quais serão formadores de opinião e multiplicadores das abordagens a respeito das metodologias de aprendizagem ativas. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A implantação deste curso de especialização é uma estratégia para disseminar e desmistificar as metodologias ativas. Os professores tiveram a oportunidade de assumir o papel de alunos e compreender como é possível melhorar o desempenho acadêmico dos mesmos quando são utilizadas aulas dinâmicas, com maior interação entre os alunos e mais desenvolvimento de projetos.

**Palavras-chave:** Educação básica. Capacitação de professores. Ensino híbrido.

## Fórum Uniitalo de Práticas Pedagógicas Inovadoras

**FLOR JR, J. F. <sup>1</sup> ; COELHO, M. R. <sup>1</sup> ; CUELLO, L. C. <sup>1</sup>**

(1) – Uniitalo, Centro Universitário Ítalo Brasileiro, São Paulo, SP.  
[joval.junior@uniitalo.edu.br](mailto:joval.junior@uniitalo.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Fórum Uniitalo de Práticas Pedagógicas Inovadoras é consequência do contínuo trabalho de disseminação sobre Metodologias Ativas da Instituição, iniciado pela Mantenedora e Reitoria, em 2014, através de 3 ações: visitas aos Campus de Harvard, MIT e Stanford, parceria com o STHM e a realização do Simpósio sobre Metodologias Ativas, para Instituições de todo Brasil. Tais iniciativas se deram pelo não conformismo da direção a modelos educacionais engessados e pela determinação estratégica de implementar novos métodos condizentes com o posicionamento Uniitalo pautado pelo aprendizado por projetos, uso de metodologias ativas e desenvolvimento de atitudes empreendedoras. **OBJETIVO:** Promover o compartilhar de experiências das práticas educacionais inovadoras entre professores internos de diferentes áreas de conhecimento da Instituição: Negócios, Saúde, Educação e Tecnologia. Verificar os resultados dos programas formadores de docentes em metodologias ativas e seus efeitos no processo de aprendizado dos alunos. **METODOLOGIA:** o Fórum é fruto da Academia de Professores Ítalo para formação e multiplicação de Metodologias Ativas e Tecnologias. Para a arquitetura e funcionamento do evento, considerou-se diferentes etapas como a elaboração e comunicação de um edital, criação do instrumento para a construção dos relatos de experiência, por parte dos inscritos, constituído por 9 questões que visam trazer como respostas: quais objetivos, metodologias ativas usadas, descritivo da arquitetura e mecânica de aulas e projetos, parecer sobre os desafios encontrados pelos docente e receptividade dos alunos. Quanto à organização e crivo, criou-se um comitê avaliador para aprovação, classificação e divisão das exposições, por categorias de metodologias ativas presentes de forma mais relevante em cada projeto e um modelo de apresentação, composto por exposição de 20 minutos e a abertura para plenária. **RESULTADOS:** De um universo de 136 professores, 86 passaram pelas oficinas e 28 professores pela segunda etapa de acompanhamento por mentores cujo o trabalho desta equipe, no transcorrer deste ano, projeta o acompanhamento de mais 40 docentes. O Fórum, para 7 abril deste ano, é aberto para todos os educadores da Instituição. Espera-se como resultado, no mínimo, a adesão de 20% do total de professores. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A adesão ao Fórum tem surpreendido, não se restringindo somente aos professores submetidos às oficinas e programas para formação e acompanhamento por mentores. O que remete para um crescente interesse por conhecimento e aplicação de novos modelos educacionais.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Capacitação. Fórum. Mentoria.

## O Uso de Metodologias Ativas para o Desenvolvimento de Soft Skills na Perspectiva da Formação Docente

**ZANETTINI, C.<sup>1</sup>**

1 – ITPAC Palmas – Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos  
[crstinazanettini@itpacpalmas.com.br](mailto:crstinazanettini@itpacpalmas.com.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As Soft Skills ou habilidades leves buscam agregar virtuosismos a ações, comportamentos e atitudes desenvolvidas a partir das experiências relacionadas as aulas e conteúdos. As faculdades através do seu currículo, os professores através do planejamento e do uso efetivo de metodologias ativas fomentam e potencializam tais habilidades. Nesta perspectiva, no 1º semestre de 2018, foi realizada uma formação de professores da área da saúde em que, buscou-se trabalhar o uso de diferentes instrumentos característicos das metodologias ativas, promovendo a reflexão acerca do desenvolvimento de competências técnicas aliado ao desenvolvimento de soft skills. **OBJETIVO:** Descrever de que forma em uma formação de professores, instrumentos metodológicos ativos foram apresentados como práticas colaborativas no fomento de soft skills para estudantes da área da saúde. **METODOLOGIA:** Foi oferecida uma oficina, com duração de 4 horas, para um grupo de 25 professores dos anos iniciais dos cursos de Medicina e Odontologia. O trabalho se desenvolveu a partir da perspectiva de 4 soft skills: criatividade, comunicação, colaboração e pensamento crítico. Para discutir cada uma delas, foram utilizados como instrumentos metodológicos ativos as plataformas digitais gratuitas Kahoot e Socrative, o Desafio do Marshmallow e a Metodologia Aquário ou Fishbowl. **RESULTADOS:** Ao utilizar as plataformas percebeu-se que a partir do desenvolvimento dos diferentes tipos de quizzes, é possível de forma digital fomentar a colaboração, uma vez que tais instrumentos permitem o trabalho em equipe mesmo que os alunos não estejam no mesmo ambiente e acessando no mesmo horário. As plataformas ainda contribuem para o desenvolvimento crítico e a criatividade pois é possível criar questões que relacionem o teórico e o prático possibilitando ao aluno pensar decisões para diversas situações práticas. A Metodologia Aquário ou Fishbowl pode ser utilizada de diferentes formas, mas com o objetivo de organizar e democratizar o debate em sala de aula. Assim, tal técnica ajuda a desenvolver a comunicação, uma vez que os alunos têm que compartilhar e defender suas ideias assentes no discurso e suscita o pensamento crítico e a criatividade fundamentados na argumentação. Já, o Desafio do Marshmallow, consiste em construir uma torre de macarrão em 18 minutos, que deve ter um marshmallow inteiro no topo da estrutura. Tal técnica envolve todas as soft skills propostas, sendo a colaboração a mais evidente, pois quanto mais integrada estiver a equipe, melhor será o resultado. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Os instrumentos metodológicos ativos apresentados aos professores foram considerados adequáveis as diferentes subáreas da saúde ali representadas. Foi possível perceber o interesse e a preocupação dos docentes em relação ao desenvolvimento de soft skills nos alunos. As metodologias ativas colaboram com tal processo, uma vez que o protagonismo discente em relação a sua aprendizagem viabiliza a conjunção entre o técnico e o subjetivo.

**Palavras-chave:** soft skills; formação docente; metodologias ativas.

## Professor Maker: capacitação docente para uma nova realidade.

**VIANNA, S. C. G.<sup>1</sup>; BONDIOLI, A. C. V.<sup>2</sup>, HORACIO, N.<sup>1</sup>**

1 – ENIAC, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

2 - NUPE, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Este trabalho relata uma experiência de capacitação do corpo docente do Colégio e Centro Universitário ENIAC. As transformações nos hábitos cotidianos acontecem em ritmo muito mais lento, quando comparadas às mudanças digitais que assistimos em nossa sociedade atual. As instituições de ensino e todos os seus atores, no geral, demandam metodologias ativas de aprendizagem que estejam alinhadas às novas formas, não lineares, de fazer, aprender e criar e, por isso, precisam se adaptar à nova realidade *maker*. **OBJETIVO:** Promover capacitação docente no ENIAC de modo a preparar seus professores para enfrentar os desafios da educação formal contemporânea. **METODOLOGIA:** O curso intitulado “Educação e Aprendizado Inovadores” englobou quatro etapas: i) “Um olhar para a educação: ontem e hoje” - que discutiu sobre o tema da aprendizagem tradicional e a contemporânea; ii) “Aprendizagem Ativa: do que estamos falando?” - que convidou para refletir sobre as transformações da relação professor e aluno, iii) “Cultura *Maker* na educação: uma nova onda” - que apresentou novos métodos, espaços e formas de trabalhar com conteúdos diversos e, iv) Oficina *Maker* - que promoveu a aproximação e vivência do “mãos na massa”. As avaliações propostas para o curso também seguiram com formato inovador: parte online, realizada por meio de questionários e reflexões que foram postadas pelos participantes no blog da Instituição; parte presencial, realizada por meio da criação de um produto *maker*, no FabLab ENIAC. **RESULTADOS:** No total, participaram 153 professores; destes, 75,8% foram aprovados como estudantes ativos. Entre os reprovados, 5,2% cumpriram a atividade *maker* sem, no entanto, postar o relatório final e apenas 19% foram reprovados por não cumprirem com as tarefas online que foram propostas. O modelo de capacitação aqui desenvolvido não se propôs tão somente apresentar conteúdos e métodos inovadores aos professores, mas sim, a perspectiva de adquirir uma ampla rede de conhecimentos indissociáveis, organizados em uma estrutura fundamentada na autonomia, no interesse individual e sobretudo no interesse e prazer de cada sujeito em participar no processo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Independentemente da perspectiva teórica educacional adotada, a disponibilização de espaços criativos de fabricação digital tais quais os fabLabs propiciam o ambiente ideal para a construção do conhecimento de maneira criativa e colaborativa, contribuindo para a formação de um docente ativo, conectado às tendências educacionais e sociais de seu tempo.

**Palavras-chave:** inovação acadêmica, aprendizagem ativa, cultura maker, capacitação docente.



## Cursos *On-line* em Metodologia Ativa: uma proposta de capacitação de professores

**MENDES, A. A.<sup>1</sup>; MIRANDA, N. T. P<sup>2</sup>**

1 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.  
[andrealettras@yahoo.com.br](mailto:andrealettras@yahoo.com.br)

2 – FACIG, Faculdade de Ciências Jurídicas e Gerenciais de Manhuaçu, Manhuaçu, MG.  
[ntomich@gmail.com](mailto:ntomich@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Desde 2012, a Faculdade de Ciências Gerenciais de Manhuaçu (FACIG) aposta na adoção de metodologias ativas de aprendizagem como opção metodológica para potencializar a aprendizagem de seus alunos. Em virtude dessa opção, tornou-se necessário atualizar e capacitar os professores da instituição para essa nova forma de ensino. Além dos encontros presenciais de treinamento e capacitação, optou-se também por criar um ambiente virtual de aprendizagem em metodologia ativa, lugar em que cada participante teria total liberdade para escolher a melhor hora, local e como iria aprender. **OBJETIVO:** Avaliar o potencial do ambiente virtual de aprendizagem para capacitar os professores da instituição com relação ao curso *on-line* realizado no segundo semestre de 2017, verificando assim a possibilidade de se criar novas etapas de capacitação em ambiente virtual. **METODOLOGIA:** Inicialmente, foram trabalhados, no ambiente virtual de aprendizagem, 4 métodos (um por módulo) e pretende-se, com o decorrer do tempo, ir aperfeiçoando e inserindo novas metodologias nesse ambiente virtual de aprendizagem. O próprio ambiente virtual utiliza a sala de aula invertida, o ensino audiovisual e o *peer instruction* como metodologias básicas para desenvolver aprendizagem e estabelecer interação, podendo assim os alunos aprofundar conceitos e trocar experiências diretamente com seu professor e colegas. A cada módulo, propôs-se como desafio que o professor ministrasse uma aula aplicando a metodologia em questão, enviasse uma foto e falasse dos pontos positivos e negativos que havia observado na metodologia. Utilizou-se como critério de análise as notas obtidas pelos participantes, o acesso e alguns depoimentos. **RESULTADOS:** O curso foi disponibilizado para inscrição dos professores no período de outubro a dezembro de 2017; ao todo foram inscritos 62 professores; desse total, apenas 21 foram aprovados no curso (utilizou-se como critério de aprovação a pontuação mínima de 60% na média total); ressalta-se que 31 dos inscritos, apesar de terem solicitado a participação no curso, sequer acessaram a plataforma; além disso, 3 participantes acessaram apenas o primeiro módulo, não completando os demais. Dentre os 21 concluintes, todos relataram ter gostado muito do curso na modalidade *on-line*, destacando-se a facilidade de poder acessar de casa, sem horário pré-definido, o principal benefício. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Apesar de haver uma diferença considerável entre o número de inscritos e o número de concluintes no curso, acredita-se que esse novo ambiente de capacitação foi eficiente devido ao relato dos que realmente participaram e também de suas notas; dentre os que não acessaram, a principal justificativa foi a falta de tempo.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Curso *on-line*. Capacitação de professores.



## Vivência da Espiral Construtivista no Curso de Processos Educacionais em Saúde

**TAMIÃO, J.S.** <sup>1</sup>; **AUDI, C.A.F.** <sup>1</sup>; **RIBEIRO, I.S.** <sup>1</sup>

1 – UNIFAJ, Centro Universitário de Jaguariúna, Jaguariúna, São Paulo  
[jutamiao@hotmail.com](mailto:jutamiao@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Diante de tantas mudanças na sociedade a educação superior necessita evoluir para tornar-se relevante e conseguir que todos aprendam de forma competente a conhecer, a construir seus projetos de vida e a conviver com os demais. Os processos de organizar o projeto pedagógico, o currículo, as metodologias de ensino, os tempos e os espaços precisam ser revistos. A escola padronizada, que ensina e avalia a todos de forma igual e exige resultados previsíveis, ignora que a sociedade do conhecimento é baseada em competências cognitivas, pessoais e sociais, que não se adquirem da forma convencional e que exigem proatividade, colaboração, personalização e visão empreendedora. **OBJETIVO:** Na busca de um ensino voltado a aprendizagem significativa, há um movimento destinado à produção de mudanças tanto em relação ao uso de metodologias ativas de ensino-aprendizagem quanto à promoção de uma educação transformadora. Assim, este trabalho teve como objetivo compartilhar a experiência vivenciada a partir da realização do curso de Aperfeiçoamento com Ênfase na Preceptoria de Programas de Residência em Saúde do Hospital Sírio-Libanês no ano de 2017. **METODOLOGIA:** O processo ensino-aprendizagem do curso está baseado nas teorias interacionais da educação, na metodologia científica, na aprendizagem significativa, na integração teoria e prática e na dialogia; pressupostos das metodologias ativas. Foi trabalhada a espiral construtivista que é uma metodologia problematizadora desenvolvida a partir de experiências docentes, para vivenciar a construção do conhecimento. **RESULTADOS:** Este processo, proporcionou reflexões quanto a prática docente, dialogando com o processo de aprendizagem, quebrando paradigmas para abertura aos novos conceitos e permitindo o desenvolvimento do perfil crítico e reflexivo. Oportunizou o contato com diversas ferramentas educativas tais como, aprendizagem baseada em problemas, problematização, narrativas reflexivas, aprendizagem baseada no TBL, oficinas de trabalho, viagens educacionais mediante a filmes e ensino à distância. Ainda, estimulou o desenvolvimento à pesquisa e incentivou o registro através do portfólio e construção do TCC. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Estas ações proporcionaram mudanças quanto ao papel de facilitação no aprendizado e alterações nos projetos de vida.

**Palavras-chave:** metodologias ativas; ações pedagógicas; espiral construtivista.

## Desafios do Ensino e Aprendizagem no Âmbito do Estágio Docência em um PPG diante dos Novos Desafios Colocados pela Educação no Século XXI

KUJAWA, H. A.<sup>1</sup>; SILVA, C. C. O. A.<sup>2</sup>; BRESSAN, V. P.<sup>3</sup>; MARTINS, A. R. Q.<sup>4</sup>

1 - IMED, Passo Fundo, RS  
[henrique.kujawa@imed.edu.br](mailto:henrique.kujawa@imed.edu.br)

2 - IMED, Passo Fundo, RS  
[caliane.silva@imed.edu.br](mailto:caliane.silva@imed.edu.br)

3 - IMED, Passo Fundo, RS  
[veronica.bressan@imed.edu.br](mailto:veronica.bressan@imed.edu.br)

4 - IMED, Passo Fundo, RS  
[amilton.martins@imed.edu.br](mailto:amilton.martins@imed.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Os desafios colocados pelas novas tecnologias, formas de produção/compartilhamento de informações e perfil de alunos ingressantes no ensino superior e pela necessidade de que os egressos tenham habilidades e competências condizentes com este novo contexto do ensino e aprendizagem no século XXI resultam em novas demandas voltadas aos docentes e suas formações e qualificações. Tal quadro se mostra ainda mais significativo nos cursos de natureza técnica, a exemplo da Arquitetura e Urbanismo (AU), em que os futuros docentes não recebem formação pedagógica para atuar no ensino superior. Neste sentido, os PPGs têm papel fundamental no processo de transformação, essencialmente por meio do Estágio em Docência, que não deve continuar reproduzindo práticas tradicionais e dicotômicas de debates teóricos ou de inserção dos acadêmicos em sala de aula. Considerando tais aspectos, o professor responsável pela disciplina, em conjunto com a coordenação do curso e InovaEdu, estruturou um plano de ensino com base na andragogia e metodologias ativas, articulando teoria e prática.

**OBJETIVO:** Relatar a experiência da disciplina de Estágio em Docência no Mestrado em AU e sua contribuição para a formação docente considerando princípios pedagógicos, o papel do professor e os desafios da docência no contexto atual do Ensino Superior.

**METODOLOGIA:** Trata-se de um relato de experiência fundamentada em base empírico-analítica, estruturada a partir de módulos teóricos e práticos, com atuação supervisionada em cinco disciplinas de graduação, junto a 19 mestrandos, durante 2017/2. O conteúdo programático foi organizado em 3 eixos: reflexão sobre a realidade do ensino superior, desafios decorrentes e competências e habilidades necessárias para os professores na atualidade; embasamento teórico e realização de oficinas (mediadas por professores de diferentes áreas da IES) sobre ensino e aprendizagem ativa e processo de avaliação; e inserção de metodologias ativas nos planos de ensino da graduação e aplicação prática de atividades, sob supervisão dos orientadores de mestrado. Durante o Estágio em Docência, os mestrandos experimentaram metodologias e temas como Taxonomia de Bloom, *Gamification*, WAC, PBL, PjBL, TBL, TRI e ferramentas digitais para o ensino híbrido.

**RESULTADO:** O processo foi acompanhado por reflexões, debates e socialização das experiências em aula e resultou na elaboração de plano de ensino baseado em ensino e aprendizagem ativa em concordância com os objetivos e perfil do egresso da instituição, além de artigo científico. A avaliação dos mestrandos foi positiva ressaltando a efetiva contribuição para a formação e prática docente. Da

mesma forma, os graduandos que participaram da experiência destacaram os aspectos inovadores que facilitaram o processo de aprendizagem. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Considera-se a experiência inovadora e empreendedora, tendo partido de um problema concreto, contribuindo para a solução mobilizando e utilizando as *expertises* existentes na IES e rompendo com o formato tradicional de oferta do Estágio em Docência. Tais aspectos possibilitaram que os alunos do PPG realizassem discussões teóricas, aprendessem e aplicassem metodologias ativas na graduação e avaliassem questões teóricas a partir da experiência concreta em sala de aula. Além do empenho e pronta aceitação dos alunos, o êxito da experiência pôde ser percebido nos artigos produzidos, alguns já submetidos e aceitos em revistas qualificadas na área da educação.

**Palavras chaves:** Estágio docência. Metodologias ativas. Práticas pedagógicas.

## Sala de aula invertida educação e saúde - grupos operativos: metodologia de Pichon Rivière

**SANTOS, M. F.<sup>1</sup>**

1 - Unibh – Centro Universitário de Belo Horizonte, Belo Horizonte, MG.  
[maria.teles@prof.unibh.br](mailto:maria.teles@prof.unibh.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A sala de aula invertida é uma estratégia de mudança de paradigmas na área da educação. Este modelo de abordagem permite que o discente tenha um acesso prévio ao conteúdo da aula para que possa discutir de forma crítica e reflexiva não só com o professor, mas com os colegas e, assim, transformando a sala de aula em um ambiente interativo, dinâmico, motivacional no processo de ensino aprendizagem. Permite uma constante interação, orientação na aplicação do conhecimento, uma vez que o conteúdo foi previamente estudado, promove um debate mais avançado e conhecimento mais abrangente a todos envolvidos. **OBJETIVO:** Provocar mudanças no processo de formação e transformação discentes e docente e, a participação ativa conscientizada a alunos na educação em saúde. **METODOLOGIA:** Neste cenário, foi desenvolvido com alunos do curso de enfermagem na disciplina de processos educativos que trabalha a educação em saúde dentro de um contexto interdisciplinar, a sala de aula invertida, com o tema “grupos operativos: metodologia de Pichon Rivière”, relevante para promover um processo de aprendizagem diferenciado aos discentes e, provocar uma construção do saber e do poder, a partir de uma desconstrução. **RESULTADOS:** A inversão do paradigma tradicional proporcionou ao aluno um espaço rico em conhecimentos, tendo o professor como facilitador do ensino, estimulando o debate, aprofundando o tema e tirando as dúvidas. O movimento de desconstrução do modelo da sala de aula tradicional, com a retirada das carteiras, provocou nos alunos surpresa, expectativa e ao mesmo tempo novos desafios. E a visão do novo começou a fazer sentido motivados por todo este estímulo de desconstrução, iniciou-se a construção do novo a partir dos aplausos recebido pelos alunos. A transformação da realidade vivenciada pelos alunos foi se constituindo em uma participação integrativa, criativa, crítica e reflexiva. O processo de mudança de aprendizagem era visível e a relação dialética entre sujeito e objeto, discutido por Pichon, se fazia presente na abordagem do contexto proposto e no instrumento criado como método de desconstrução e construção. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A atividade possibilitou pensar o papel de aprendizagem numa nova ótica, invertendo a sala de aula, em uma ação dialógica sobre a metodologia dos grupos operativos de Pichon Rivière, e a relevância do trabalho em equipe na formação profissional de saúde, apropriando ativamente da realidade que integra uma experiência nova e um estilo próprio de aprender e conseqüentemente, às possibilidades de provocar transformações dos futuros profissionais diante das respectivas dificuldades e conflitos em direção à promoção de saúde.

**Palavras-chave:** Educação em saúde. Grupos operativos. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem.

## A Importância da Empatia como Metodologia na Sala de Aula Invertida

**TEIXEIRA, F. V.<sup>1</sup>**

1 – UniBh- Centro Universitário de Belo Horizonte, Belo Horizonte, MG.

[flavia.teixeira@unibh.br](mailto:flavia.teixeira@unibh.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Este trabalho ressalta a importância da empatia em relação às metodologias ativas de ensino e aprendizagem, sendo esta, uma componente primordial naquilo que tange aos mais diversos dispositivos de educação. Deste modo, o aluno se torna, de fato, o protagonista em relação ao planejamento docente, que passa a compor as competências e objetivos de aprendizagem, levando em consideração o repertório prévio do aluno, ainda que tal repertório não esteja relacionado diretamente ao conteúdo da disciplina em questão, mas aos processos de subjetivação que se realizam naquele indivíduo social. Nesta perspectiva, foi realizada, no segundo semestre de 2017, no Centro Universitário UNA, uma oficina de capacitação docente que propôs a empatia como metodologia para a realização da “sala de aula invertida”. **OBJETIVO:** Esta oficina buscou apresentar o conceito de “sala de aula invertida”, a partir dos aspectos sociais/comportamentais que tangenciam o espaço da sala de aula, apresentando o aluno como agente ativo da educação, pensando a empatia como lugar de conhecimento através de uma atividade prática colaborativa. **METODOLOGIA:** Para o desenvolvimento deste trabalho, utilizou-se como metodologia principal o uso do “Mapa da empatia”, uma ferramenta do empreendedorismo utilizado para o mapeamento de público-alvo. No caso da oficina em questão, o mapa da empatia foi estrategicamente utilizado como instrumento para mapear de maneira empática, os possíveis sujeitos que habitam o espaço a sala de aula. Os mapas foram construídos em grupos de professores, a partir de personas previamente criadas pela mentora da oficina, sendo tais personas geradas mediante pessoas reais e diversas. Os professores foram desafiados a se colocar no lugar do aluno e propor atividades que levassem em consideração o conteúdo pregresso do aluno, sendo este uma importante ferramenta de trabalho para se alcançar competências específicas. **RESULTADOS:** Com esta atividade, os professores foram capazes de questionar se a inversão da sala de aula confere, de fato, o protagonismo ao aluno ou se ela reproduz as metodologias tradicionais ao cobrar do mesmo um estudo autônomo sem levar em consideração as singularidades dos sujeitos que compõem a sala de aula. Além disso, foi possível pensar novas metodologias e ferramentas comprometidas com a aprendizagem, uma vez que, a partir da empatia ao aluno, torna-se possível acessá-lo de forma horizontal, abrindo caminhos para o desenvolvimento da competência e consequente realização da aprendizagem. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A empatia parece ser, neste sentido, mais do que um modo de sociabilidade, para se tornar uma potente ferramenta do conhecimento, uma vez que leva em consideração os processos de subjetivação com parte ativa deste dispositivo chamado educação.

**Palavras-chave:** Sala de aula invertida. Empatia. Protagonismo.



## Como viabilizar a formação de professores em Estratégias Ativas: o diálogo de Língua Portuguesa e Ciências

MARTINS, R, M.<sup>1</sup>; RODRIGUES, CÁTIA.<sup>1</sup>

1 – *Unifitalo, Centro Universitário Ítalo Brasileiro, São Paulo, SP.*  
[marcos.martins@uniitalo.it](mailto:marcos.martins@uniitalo.it)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A formação dos alunos universitários, futuros professores do Ensino básico sempre foi construída e concebida numa perspectiva excessivamente acadêmica e teórica, privilegiando a construção de um repertório dos clássicos que pautaram a educação no Brasil e no mundo. No entanto, os sucessivos resultados desanimadores nos diferentes instrumentos de avaliação do Ensino Fundamental e Médio colocaram em evidência a necessidade de um novo direcionamento nos cursos de licenciatura, deslocando sua perspectiva tradicional e teórica, para uma proposta prática de atuação, capaz de promover situações de aprendizagens eficientes, com Estratégias Ativas para a prática docente. **OBJETIVO:** Capacitar alunos do 4º núcleo de Pedagogia a utilizarem Estratégias Ativas no ensino da leitura e produção de textos pelos Gêneros Textuais, em diálogo com Ciências. **METODOLOGIA:** Foi realizada no início do semestre letivo, uma capacitação das Estratégias Ativas para as alunas matriculadas nas disciplinas de FMP de Ciências e Língua Portuguesa. A discussão central direcionou o olhar dos alunos para a atuação prática em sala de aula, levando em consideração o público dessa faixa etária, que hoje apresenta um perfil da geração digital, ou geração z, que exige do futuro docente estratégias práticas em sala de aula capazes de envolver esse público e garantir sua aprendizagem. Partindo da BNCC-Base Nacional Comum Curricular, foi desenvolvido um projeto interdisciplinar de Português e Ciências, para que as alunas construíssem uma sequência didática privilegiando os conteúdos dessas disciplinas. A proposta deveria utilizar Estratégias Ativas, com situações práticas tendo como foco os alunos desta faixa (1º - 5º anos). O produto final desta prática foi a redação de jornal/revista para ilustrar este processo. **RESULTADOS:** O envolvimento das alunas e o interesse manifestado superaram nossas expectativas, na medida em que alguns grupos utilizaram as propostas em situações práticas nas salas de aula em que já atuavam como estagiárias. Muitas relataram o envolvimento das crianças e delas mesmas, na medida em que o aprendizado e conhecimento foram compartilhados e construídos de forma conjunta, de maneira prática e significativa. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A formação de futuros professores encontra-se em xeque em nosso país, já que os últimos resultados educacionais apontam para a necessidade de uma urgente revisão nos cursos de licenciatura, que continuam distantes das escolas e, principalmente, dos alunos que dela fazem parte. Repensar a formação baseada apenas das discussões teóricas, com a inclusão de Estratégias Ativas, é um desafio que precisa ser discutido, sob pena de colocar em sala de aula, professores cada vez mais distantes de seus próprios alunos.

**Palavras-chave:** Formação. Professores. Ensino. Prática.

## Projeto pedagógico de curso: formação e construção de competências

**FONTANA, M.I.; PRESTES, I.P.**

1 - UTP - Universidade Tuiuti do Paraná, Paraná, Curitiba.  
[maria.fontana1@utp.br](mailto:maria.fontana1@utp.br).

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A complexidade do mundo do trabalho e o aumento acelerado da produção do conhecimento produzido pela humanidade torna o mundo cada vez mais especializado e demanda múltiplas competências para o exercício profissional. O fracasso de currículos que enfatizam o conhecimento teórico dissociado da prática e das capacidades relacionadas aos valores e princípios éticos exige da universidade a revisão dos projetos pedagógicos e das competências profissionais. É necessário planejar currículos que objetivem a formação integral da pessoa para perfis profissionais mais críticos e flexíveis ao mundo do trabalho em constante transformação, favorecer a construção de conhecimentos interdisciplinares e estabelecer a relação teoria e prática na abordagem do conhecimento. **OBJETIVO:** Apresentar o processo de formação continuada de professores, desenvolvido na Universidade Tuiuti do Paraná, para definir competências sociais, pessoais, interpessoais e profissionais nos projetos pedagógicos de curso. **METODOLOGIA:** O plano de trabalho do Núcleo de Apoio de Docente - NAD, instituído para planejar e executar a formação continuada e assessoramento aos docentes da universidade tem como objetivo refletir e propor ações conjuntas de desenvolvimento de competências específicas docentes e discentes fundamentadas na ciência pedagógica. As ações do NAD são planejadas e sistematizadas em consonância com os objetivos definidos em seu regulamento e tiveram no período de 2016 a 2017 a realização de cursos, grupo de estudos, oficinas e assessoramentos para revisão dos projetos pedagógicos de cursos e definição das competências gerais e específicas para o percurso de formação. **RESULTADOS:** O trabalho do NAD promoveu a revisão do ensino baseado em competências como proposta de superação ao ensino tradicional e fomentou a revisão dos projetos pedagógicos, enfatizando que aprendizagens devem se realizar sempre de modo crítico e significativo, atribuindo sentido ao que se aprende para melhorar a vida e as relações sociais. Significa que a definição de competências e conteúdos deve partir de questões ou problemas relativos ao mundo do trabalho e da vida em sociedade. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** É preciso pensar o projeto pedagógico e as competências necessárias à formação integral dos profissionais, pois a universidade necessita de um assessoramento pedagógico e humano, utilizando a investigação para iniciar o processo de intervenção e “superar o senso comum pedagógico”.

**Palavras-chave:** Projeto Pedagógico. Formação continuada. Competências.

## Tecnologias Interativas para Aprendizagem Ativa: *Problem Based Learning (PBL)*

**ROTHENBÜHLER, R<sup>1</sup>; MENDES, J. <sup>1</sup>; FLOGIATTO, M, F. <sup>1</sup>**

(1) UTP – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR.  
[renata.rothenbuhler@utp.br](mailto:renata.rothenbuhler@utp.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As tecnologias interativas para a aprendizagem ativa são metodologias adequadas à nova realidade social e oferecem ao acadêmico uma oportunidade de aprendizagem baseada nas competências de ensino e aprendizagem numa perspectiva inovadora. Considera as limitações individuais, sociais e institucionais e identifica os papéis dos participantes do processo de mudança. O potencial de interatividade representado pelas tecnologias interativas impacta no trabalho docente, na atividade do estudante e na organização da aprendizagem. Se bem explorado pedagogicamente, essa interatividade proporciona significativa mobilização para a aprendizagem onde o acadêmico é o protagonista. Nesse contexto, a presente pesquisa surgiu da necessidade de se discutir a aplicação de tecnologias como suporte da interação na perspectiva do *Problem Based Learning (PBL)* pelos docentes e acadêmicos da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP).

**OBJETIVO:** Instigar a exploração do potencial interativo das tecnologias que dão suporte à interação para promover a aprendizagem ativa por meio do *Problem Based Learning (PBL)*. **METODOLOGIA:** Para o desenvolvimento da pesquisa foram definidos como sujeitos 72 docentes dos cursos superiores e tecnólogos da UTP. Durante o planejamento docente do primeiro semestre de 2018, foram realizadas oficinas de apresentação, interação e análise do potencial de interação das ferramentas do Office 365 (Sway, Forms, OneNote e OneDrive) e a utilização de grupo secreto do Facebook como ferramenta de suporte à interação e comunicação entre grupos tutoriais no contexto do PBL.

**RESULTADOS:** Embora o diagnóstico inicial de domínio dessas ferramentas e suas aplicações na prática pedagógica dos participantes revele ainda uma inserção incipiente dessas ferramentas, após as atividades interativas realizadas no decorrer da oficina, os participantes mostraram como resultado, uma significativa percepção do potencial pedagógico da interatividade por elas proporcionadas. Isso ficou evidente no momento dos planejamentos das atividades do *PBL* a serem aplicadas no semestre, conforme proposta da oficina. Ressalta-se que se trata de uma pesquisa ainda em andamento, cujo potencial interativo das tecnologias para promoção da aprendizagem ativa, será analisado a partir dos registros das interações entre docentes e acadêmicos e entre membros de grupos tutoriais. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A percepção por parte dos docentes, no decorrer das oficinas, do potencial interativo das ferramentas trabalhadas é passo importante para mobilizar os acadêmicos para a aprendizagem e ativa, o que poderá se reverter em inovações e evidenciar a perspectiva do acadêmico como agente da própria aprendizagem.

**Palavras chaves:** Tecnologias Interativas. Aprendizagem Ativa. *Problem Based Learning (PBL)*.

# **Gestão escolar voltada para o uso de Estratégias Ativas.**

## Método para Implantação de Currículo Integrado e por Competência em IES que Queiram Trabalhar Aprendizagem Significativa

PETROLI NETO, S.<sup>1</sup>, CARVALHO, B.L.P<sup>1</sup>, STEGMANN, C.B<sup>2</sup>

1 - UNIFAJ- Centro Universitário de Jaguariúna, Jaguariúna, SP.

2 - Faculdade Max Planck, Indaiatuba, SP

[spetroli@faj.br](mailto:spetroli@faj.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Sabe-se, por inúmeros estudos, que o desempenho dos estudantes em métodos tradicionais, com aulas expositivas em currículos conteudistas é muito baixo, chegando ao máximo em 20% de aproveitamento. Métodos ativos de aprendizagem surgem como uma proposta para elevar esse desempenho e o engajamento dos estudantes. Porém, uma aprendizagem ativa eficiente só é plena quando da atualização do currículo, que deixa de ser conteudista passando a ser um currículo integrado e por competências, responsável pelo desenvolvimento das competências conceituais, procedimentais e atitudinais necessárias ao profissional do século XXI. Esse trabalho traz uma proposta de um método para implantação de currículos nesse formato. **OBJETIVO:** Criação de método para implementação de um currículo moderno e inovador, que permita trabalhar com projetos reais no desenvolvimento de competências que vão além das competências conceituais, possibilitando o aprendizado efetivo através de aprendizagem significativa. **METODOLOGIA:** Começando pelos primeiros semestres de 6 cursos da instituição, os currículos antigos foram desconstruídos. Optou-se por extinguir-se as disciplinas e, baseando-se no perfil do egresso e nas diretrizes curriculares nacionais de cada curso, descrever um conjunto de competências divididas em conceituais, procedimentais e atitudinais que fossem necessárias ao perfil profissional pretendido. Com base em tais competências, foram criados projeto responsáveis pelo desenvolvimento das mesmas. **RESULTADOS:** Com a criação dos projetos, os conceitos necessários foram agrupados em blocos de 10 horas e ofertados para os estudantes, que fazem a sua escolha de acordo com o significado que enxergam na utilização dos mesmos nos projetos. Dessa forma, todo conceito é aplicado e, nas aulas, o papel docente é auxiliar o estudante em três tipos de atividades: estudo autogerido dos conceitos disponíveis no sistema, preceptoria para realização dos projetos e as práticas orientadas para desenvolvimento de competências. Todas as atividades são presenciais, embora inspiradas no ensino híbrido. Os estudantes e docentes contam com salas adequadas ao desenvolvimento de tais projetos, sempre com apoio de tecnologia para interação com os objetos de estudo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O novo currículo está pronto e sendo oferecido a partir do primeiro semestre de 2018. É uma resposta ao currículo conteudista atual e foi desenvolvido para uma aprendizagem significativa e, conseqüentemente, um maior engajamento e aproveitamento dos estudantes, sem deixar de atender as diretrizes curriculares nacionais de cada curso.

**Palavras-chave:** Inovação acadêmica. Currículo integrado. Currículo por competências. Aprendizagem significativa.



## Avaliação para alunos PcD's

**LOURES, A. B.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[bruna.loures@hotmail.com](mailto:bruna.loures@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A avaliação, instrumento que faz parte do processo educacional de toda Instituição de Ensino, causa sempre grande preocupação ou deveria, seja no corpo docente ou discente. No corpo docente porque nem todos estão preparados com formação pedagógica e interesse necessário que permita elaboração de instrumentos avaliativos fundamentados em conceitos que elevem o nível da avaliação a fim de atingir uma complexidade adequada e no discente porque ele reconhece de longe o despreparo de alguns nessa elaboração. E quando falamos em avaliação para alunos com deficiência a questão torna-se mais complexa. **OBJETIVO:** Então discutir os enlaces necessários e os problemas causados por uma avaliação faz-se necessário à medida que está previsto em Lei LDB 9394/96: Art. 59. Visto que o processo de inclusão é algo cada vez mais crescente e traz para sala de aula pessoas não somente sem deficiência como pessoas com deficiência seja ela física, mental, visual ou auditiva. **METODOLOGIA:** É importante deixar claro que os alunos com deficiência devem ser avaliados da mesma forma que os demais alunos o que precisamos pensar e garantir são ferramentas necessárias para mediar essa aprendizagem e avaliação a esses alunos. Equipamentos, objetos pedagógicos uso das tecnologias para assim mediar dignamente esse processo. Hoje é importante pensar em uma avaliação para alunos com deficiência que permita a eles a chance de se posicionarem e não de serem excluídos do processo educacional visto que a avaliação elaborada com a falta de materiais físicos ou incapacidade docente de lidar ou reconhecer a deficiência inviabiliza sua elaboração. Contudo a proposta trazida é de uma ação pedagógica ativa que viabilize ao docente formulação de processos de ensino que atendam de forma integral os alunos PcD's (Pessoas com Deficiências) que avaliação seja parte integrante do processo de ensino e aprendizagem da Universidade não somente o único. **RESULTADOS:** Considerando essa ótica a avaliação vem sendo utilizada com a finalidade de aferição como julgamento do aluno com deficiência atribuindo-lhe valores que quase sempre não condizem com o processo de aprendizagem que foi ou não formulado. O resultado dessa medida é apresentado como notas ou conceitos algo que traduz o certo ou errado em um determinado tipo de teste ou de prova. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** É importante dizer que no ensino superior acredita-se que os grandes desafios e problemas na e com avaliação ainda não foram superados. Acompanhando de forma visceral o processo de avaliação do Ensino Superior na Universidade percebo que as deficiências desse processo chegam até nós docentes e discentes com grande intensidade, professores com dificuldades para avaliar seja por resistência ou por falta de informação e ou preparação e os discentes com medo do processo reconhecida sua deficiência.

**Palavras-chave:** Avaliação. PcD's. Inclusão.

## Planejamento e Gestão de Sala de Aula

**LOURES, A. B.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[bruna.loures@hotmail.com](mailto:bruna.loures@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O planejamento do processo de ensino aprendizagem é uma forma direta de intervenção no comportamento do aluno, com propósito de influenciar na mudança e na atitude educacional. O meio para que essa mudança ocorra perpassa pela qualidade racional, isto é pela eficácia e eficiência. O desempenho do planejamento depende da forma em que se é cobrado posições racionais (eficazes) e execução racionais (eficientes), isto é, na medida em que se propõem metas bem estabelecidas o indivíduo acompanha, respeita e desempenha os comandos. **OBJETIVO:** Este resumo tem como o objetivo analisar a importância do planejamento e da gestão do docente em sala de aula. Sabe-se que é necessário que o docente crie possibilidades para a construção do conhecimento, porém, isso não ocorrerá caso não haja planejamento e gestão da sala de aula. **METODOLOGIA:** Elaborar o planejamento de forma sistemático é indispensável. Com base em uma perspectiva pedagógica a educação pode ser concebida através da influência (ensino), visando um processo de crescimento e produção apresentados através do comportamento do aluno (aprendizagem). É importante deixar claro que existe sim a necessidade de apresentação de materiais que deem subsídios para o estudo e a permanência da influência planejada. O processo de mudança comportamental acontece de acordo com o padrão de influência exercido sobre o discente. **RESULTADOS:** Os processos formais de educação perpassam pela sala de aula e com base em algumas análises pude perceber que falta de controle ou a má gestão em sala de aula interfere diretamente no processo de ensino aprendizagem dos discentes. A intervenção pedagógica na qual se propõe discussão e debates esclarecerão algumas posturas discrepantes no processo de ensino aprendizagem. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Dentro da sala de aula o comportamento que produz influência é aquele apresentado através de ferramentas tecnológicas ou não. Resolvi entender porque alguns docentes ainda não se planejam e conscientizar esses da importância do planejamento usando a ação pedagógica como norteadora.

**Palavras-chave:** planejamento; gestão; sala de aula.

## I Fórum de Inovação Acadêmica da IMED

### **BRESSAN, V. P.<sup>1</sup>**

1 – Verônica Paludo Bressan, *InovaEdu; Curso de Administração, IMED, Passo Fundo, RS,*  
[veronica.bressan@imed.edu.br](mailto:veronica.bressan@imed.edu.br)

### **RESUMO**

**INTRODUÇÃO:** O contexto atual do ensino superior demanda a revisão de suas práticas pedagógicas, de modo a promover que o estudante seja protagonista da construção de conhecimento. As metodologias ativas de ensino atuam como recurso educacional de extrema importância, sendo necessária a reflexão de sua aplicabilidade em diferentes cursos e níveis de formação, bem como o papel do professor nesse processo. Nesse sentido, o espaço disponibilizado pelo Fórum de Inovação Acadêmica da IMED permitiu a troca de experiências entre os docentes, possibilitando a aproximação teórico-prática e o aprimoramento dessas estratégias com os objetivos de aprendizagem nas áreas de Administração, Arquitetura e Urbanismo, Ciência da Computação, Direito, Engenharia Civil, Medicina, Medicina Veterinária, Odontologia e Psicologia. **OBJETIVO:** O I Fórum de Inovação Acadêmica teve o objetivo de socializar e integrar as práticas inovadoras de ensino voltadas à sala de aula, à pesquisa e à extensão, realizadas pelos docentes da IMED. Essa atividade contempla a missão, a visão e os valores institucionais ao considerar a excelência acadêmica e o empreendedorismo. **METODOLOGIA:** A atividade aconteceu nos dias 10 e 11 de novembro de 2017 e a comissão organizadora contou com a participação de um professor de cada curso da IMED. A programação contava com três atividades: (a) palestra “O que Aprendemos com o Sistema Educacional Finlandês”, ministrada pelos professores Damione Damito e Rodrigo Calhau (podcast Papo de Professor); (b) oficina sobre *gamificação* e aprendizagem baseada em jogos; e (c) 6 sessões temáticas para apresentação de relatos de experiência de professores de graduação e pós-graduação *stricto sensu* da IMED. Em relação às sessões temáticas, cada professor tinha 10 minutos para a apresentação de seu relato de experiência. As salas não foram divididas por cursos, permitindo que professores de diferentes áreas estivessem presentes e pudessem conhecer o trabalho realizado em outros cursos. **RESULTADOS:** No total, 61 professores dos diferentes cursos da IMED participaram das atividades do Fórum. Em relação às sessões temáticas, foram apresentados 31 trabalhos, contando com a presença de cerca de 30 professores por apresentação. Os resumos apresentados abordaram temas como aprendizagem ativa, educação empreendedora, avaliação da aprendizagem, uso de tecnologia em sala de aula, papel do professor, resolução de problemas reais da sociedade e interdisciplinaridade. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A partir do compartilhamento desses relatos, alguns projetos foram estruturados para 2018 considerando as experiências relatadas em outros cursos. Todos os trabalhos apresentados foram publicados nos anais do evento e estão disponíveis online em [inovaedu.imed.edu.br](http://inovaedu.imed.edu.br).

**Palavras-chave:** Formação docente. Aprendizagem ativa. Educação empreendedora. Ensino. Pesquisa e extensão.

## Interdisciplinaridade na Gestão Educacional: Utopia ou possibilidade?

**SILVA, J.P.<sup>1</sup>**

*UNIITALO: Centro Universitário Italo Brasileiro - São Paulo*

[Jerley.silva@uniitalo.it](mailto:Jerley.silva@uniitalo.it)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Dentre vários conceitos a gestão educacional pode ser vista como um processo político administrativo contextualizado e historicamente situado. A prática social da Educação é organizada, orientada e viabilizada. Há uma ligação muito forte entre as gestões de sistemas de ensino e as políticas de Educação. A Gestão transforma metas e objetivos educacionais em ações, o que concretiza as direções traçadas pelas políticas. **OBJETIVO:** analisar os princípios de estrutura do Ensino Superior e a atuação do Gestor Educacional. Esses princípios não podem ser localizados em nenhum exemplo isolado da Educação, portanto a conscientização da necessidade de revisão entre o que é comumente usado e a análise de reformulação de métodos e técnicas de ensino dentro da sala de aula, por parte do gestor e de professores, sob uma perspectiva interdisciplinar, a fim de conscientizar o gestor e os professores sobre as diferenças apontadas pelos aprendentes, resultando em possíveis processos de mudanças, tornando a relação ensino-aprendizagem prazerosa, onde o ensinar e aprender produzam felicidade. **METODOLOGIA:** será utilizada a pesquisa de campo, a qual será desenvolvida, a partir dos dados colhidos nas investigações do gestor, professor e aluno. Serão estruturadas entrevistas para investigação, com o cuidado de atender todos os aspectos aqui elencados nos objetivos apresentados nesse projeto. **RESULTADOS:** o gestor educacional busca a realização de metas, de acordo com as novas necessidades do mercado usando os recursos disponíveis, humanos e tecnológicos para alcançar os objetivos estabelecidos pelos mantenedores. Os problemas da educação e da gestão educacional não se restringem somente às salas de aula. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** a formação do professor constitui um problema na relação ensino-aprendizagem no que diz respeito à interdisciplinaridade, pois há muitos fatores responsáveis para que esse problema ocorra, podendo-se destacar que o professor não está preparado para a mudança comportamental desejada de disciplinar a interdisciplinar, isto é, para paulatinamente, absorver o processo da interdisciplinaridade na escola cooperando para a formação de novos métodos e técnicas para a construção da vida.

**Palavras-chave:** Gestor Educacional. Interdisciplinaridade. Ensino Superior.

## Estratégias Baseadas em Metodologias Ativas no Ensino-Aprendizagem para a Escrita Científica e Busca Qualificada em Base de Dados: Relato de experiência e análise dos resultados

**AUDI, C.A.F. <sup>1</sup>; QUEIROZ, P.H.B <sup>1</sup>; PETROLI, S.N<sup>1</sup>; TAMIÃO, J.S. <sup>1</sup>.**

*1 – UNIFAJ, Centro Universitário de Jaguariúna, Jaguariúna, São Paulo  
[enfermagem@faj.br](mailto:enfermagem@faj.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** No processo de transformação das práticas pedagógicas algumas IES iniciaram movimentos de mudanças de seus currículos, mas que inicialmente passam pela qualificação de seus docentes e estímulos à introdução das ações que utilizam metodologias ativas em suas ações pedagógicas. **OBJETIVO:** O objetivo deste relato foi apresentar os resultados de uma experiência exitosa de despertar o aluno para a importância da pesquisa científica na vida acadêmica e profissional enfermeiro, assim como, preparar para estudo qualificado. **METODOLOGIA:** Este relato descreve a experiência com alunos do 3º e 4º semestres do curso de graduação de enfermagem, no desenvolvimento das disciplinas Seminário Científico I e Seminário Científico II, durante o ano de 2017. Os encontros foram acontecendo de maneira crescente e sistemática iniciando pela leitura de notícias de jornais sobre TEMA que mais despertassem. Em outro momento os alunos foram ao laboratório de informática pesquisar em publicações científicas sobre aqueles TEMAS que os alunos trouxeram como notícias de jornal ou revistas não científicas. E, assim foram construindo o conceito do que é ou não científico. **RESULTADOS:** Participaram dessas disciplinas 31 alunos sendo a maioria do sexo feminino. No total, 10 artigos científicos de revisão integrativa foram submetidos à revista da IES. Os assuntos estudados abordaram o papel do enfermeiro nos distintos TEMAS: aleitamento materno, autismo, câncer de mama, parada cardiorrespiratória, violência sexual, violência obstétrica, dor neonatal e cuidados paliativos. Além dos artigos, os alunos solicitaram que a aula magna do curso pudesse abordar o TEMA doação de órgãos, assim como, o grupo que trabalhou esse TEMA realizou uma campanha sobre doação de órgãos no próprio campus de aulas. Ainda, foi submetido um projeto para o Programa de Iniciação Científica (PIC) com objetivo de elaborar, em parceria com os alunos das Ciências da Computação, um vídeo a fim de esclarecer as pessoas sobre a importância de discutir esse assunto, doação de órgãos, em família. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Considerando o papel formativo das disciplinas Seminário científico I e II, espera-se que os alunos continuem empregando os conhecimentos adquiridos, e que outras propostas semelhantes possam contribuir para o fortalecimento dos estudos nos acadêmicos de enfermagem, e sejam capazes de despertar para a importância na realização de pesquisas qualificadas que irão contribuir com a formação de futuros enfermeiros críticos e éticos. Assim como, os docentes continuem estimulando as pesquisas qualificadas até que esta ação passe a ser rotina na vida dos estudantes e perdure na vida profissional.

**Palavras-chave:** Aprendizagem ativa. Ações pedagógicas. Ensino superior.



# **Experiências de interação entre ensino superior e o ensino médio mediadas por Estratégias Ativas para a aprendizagem.**

## A Integração da Universidade com o Ensino Médio Através de uma Experiência Usando a Pjbl

**MARINS, L. A.<sup>1</sup>; PEREIRA, A.C.C.<sup>1</sup>, VIEIRA, C.E.C.<sup>1</sup>, CARVALHO, E.P.<sup>1</sup>, VENTURELLI, E.<sup>1</sup>**

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

[luciano.marins@foa.org.br](mailto:luciano.marins@foa.org.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O presente trabalho descreve uma troca de experiências entre alunos da Escola Estadual CIEP 291 – Dom Martinho Schlude na Cidade de Pinheiral, RJ, com os estudantes de Publicidade e Propaganda, Sistemas de Informação e Engenharias do Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA) durante um período de dois meses. A parceria surgiu devido a uma necessidade da escola em ter que desenvolver algumas ações para participar da Competição a nível internacional da Jaguar Land Rover chamada de 4x4 in Schools Technology Challenge. **OBJETIVO:** O Objetivo era os alunos secundaristas, através de uma assessoria dos universitários, desenvolverem mudanças tecnológicas em um protótipo de um veículo 4x4 com aproximadamente 20 cm de comprimento, 10 cm de largura e 10 cm de altura. Também deveria ser criada uma microempresa, tendo logotipo e ações de marketing, abordando uma visão empreendedora. Todas as ações realizadas foram expostas em um determinado dia através de apresentações verbais e visualização do estande da equipe (espaço de 3m x 1m contendo todas as informações do projeto). A equipe também tinha como objetivo ter um bom desempenho do protótipo em uma pista de obstáculos para tomadas de tempo **METODOLOGIA:** Criou-se uma parceria com o UniFOA para auxílio no desenvolvimento de um projeto elétrico do protótipo, além do suporte na área de estratégia e marketing voltada a necessidade em conseguir patrocinadores. A Companhia Siderúrgica Nacional (CSN) encabeçou o apoio da Indústria na Pesquisa e Desenvolvimento de um planejamento estratégico para as ações da Equipe. Os estudantes dos cursos de Sistemas de Informação, Propaganda e Publicidade e Engenharia Elétrica e Ambiental destinaram duas horas semanais durante dois meses para uma monitoria técnica envolvendo as necessidades da Equipe **RESULTADOS** Ao final de dois meses os alunos secundaristas conseguiram elaborar todos os quesitos necessários segundo o regulamento participando da Etapa Nacional que ocorreu no mês de julho. Os estudantes do UniFOA conseguiram aplicar os conceitos usando a Aprendizagem Baseada em Projetos como metodologia cumprindo o papel da universidade na sociedade que é produzir conhecimento, gerar pensamento crítico, organizar e articular saberes, formando cidadãos e profissionais. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A experiência foi muito enriquecedora proporcionando a todos os envolvidos o fortalecimento de inúmeras habilidades cognitivas e socioemocionais. Foi tão proveitosa que a Equipe formada intitulada AUTO291 se sagrou a campeã na modalidade Iniciante e será a representante brasileira na Etapa Mundial da Competição 4x4 in Schools, da Land Rover, que ocorrerá no fim do ano em Abu Dhabi, Emirados Árabes Unidos.

**Palavras-chave:** Empreendedorismo. Interdisciplinaridade. Educação Básica. Habilidades socioemocionais. Educação Superior.

## Biomass e Ciência: uma contribuição ao Ensino Médio Inovador

**TESCAROLLO, I. L.<sup>1</sup>; BARDI, M. A.G<sup>1</sup>; FAGUNDES, F. L.<sup>1</sup>; FELLIPIM, E.C.;  
SILVA, E.A.G.<sup>2</sup>**

1 –USF, Universidade São Francisco, Bragança Paulista. 2- Escola Estadual Dr. Fernando Amos Siriani/Bragança Paulista-SP.  
[iara.dias@usf.edu.br](mailto:iara.dias@usf.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Metodologias ativas de ensino visam despertar a curiosidade e engajamento do aluno e favorecer o processo de aprendizagem. Nesta perspectiva as oficinas se configuram espaços de onde a construção do conhecimento realiza-se de forma coletiva, fundamentada na observação da realidade, no confronto de ideias e na troca de experiências. A vivência de situações reais, a leitura e o debate de textos e a atividade são elementos fundamentais em todas as oficinas pedagógicas. As oficinas também possibilitam um fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem, bem como o desenvolvimento da capacidade crítica e do espírito participativo. Tais características favorecem também, condições para a interação entre a universidade e a comunidade ao redor, de maneira a criar uma experiência rica no âmbito da pesquisa, ensino e extensão.

**OBJETIVOS:** Tendo em vista que as universidades podem contribuir imensamente com o processo de ensino aprendizagem na Educação Básica, esta proposta teve como objetivo criar uma oficina pedagógica inspirada nos biomas brasileiros e a seguir, avaliar os conhecimentos prévios e adquiridos durante a atividade.

**METODOLOGIA:** A Oficina contou a participação de 45 alunos do ensino fundamental e médio da Escola Estadual Dr. Fernando Amos Siriani/Bragança Paulista-SP. As atividades foram concebidas a partir do tema gerador Biomas Brasileiros: “da planta ao medicamento” com foco no alecrim do cerrado - *Baccharis dracunculifolia* DC (De Candolle). As atividades aconteceram num período de 4 horas sendo divididas em 4 módulos: (1) Acolhida e orientações; (2) Reflexão do tema “Biomas Brasileiros e Plantas Medicinais” e avaliação prévia (Pré-teste); (3) Atividade experimental abordando o cultivo do alecrim do cerrado, processo extrativo, obtenção do óleo essencial, produção de álcool gel com o óleo essencial; (4) Fechamento da atividade e avaliação dos conhecimentos adquiridos (Pós-teste). Os resultados foram trabalhados estatisticamente.

**RESULTADOS:** Pode-se verificar que as técnicas de apoio ao processo de ensino-aprendizagem mostraram-se muito efetivas tanto no âmbito do aproveitamento do conteúdo como na motivação e interesse dos alunos. Os dados estatísticos também evidenciaram uma diferença significativa entre os resultados do Pré-teste e Pós-teste demonstrando retenção dos conhecimentos ao longo da oficina.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Espera-se que as ações de integração Universidade-escola possam aproximar esses dois níveis de ensino, despertar vocações para as ciências, contribuir para a melhoria da qualidade do Ensino Médio, promover a familiarização da sociedade com a ciência, sinalizar práticas pedagógicas que privilegiem o diálogo e a cooperação interinstitucional e, finalmente, favorecer um cenário rico de troca de experiências no âmbito da pesquisa, ensino e extensão.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Ativa. Ensino Médio. Ensino Superior.

## Educação Empreendedora interníveis: uma experiência de interação

**VIANNA, S. C. G.<sup>1</sup>; BONDIOLI, A. C. V.<sup>2</sup>; HORACIO, N.<sup>1</sup>**

1 – ENIAC, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

2 - NUPE, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Na última década, o empreendedorismo tem sido rotulado como fator-chave para o crescimento econômico e para a inovação. Na prática educativa, a adoção de uma proposta interdisciplinar implica numa profunda mudança nos modos de ensinar e aprender, bem como na organização formal das instituições de ensino. **OBJETIVO:** Desenvolver uma cultura empreendedora, que pudesse ser incorporada à sua proposta formativa, em três diferentes níveis de ensino. **METODOLOGIA:** Três projetos foram desenvolvidos: i) Pequenos Empreendedores (Ensino Fundamental); ii) Jovens Empreendedores (Ensino Médio Técnico) e iii) Empreendedores Digitais (Ensino Superior - Tecnólogo em Marketing e Bacharel em Publicidade e Propaganda). Os referidos projetos foram conduzidos colaborativamente, com o objetivo de promover um diálogo ativo entre os diferentes níveis de ensino. Entregaram-se, respectivamente, os seguintes produtos: i) INOVAAC Kids, a primeira feirinha empreendedora do Ensino Fundamental; ii) INOVAAC, a primeira feira empreendedora do Ensino Médio Técnico do Colégio Eniac e iii) Campanha de Mídiação, desenvolvida pelos estudantes do Ensino Superior para publicizar as feiras citadas. Atuando em sinergia e de maneira interdisciplinar, os estudantes do ensino superior trabalharam com os pequenos e jovens empreendedores, do nível fundamental e médio técnico, para que seus eventos fossem midiáticos com sucesso. **RESULTADOS:** No Ensino Fundamental toda a implantação do empreendedorismo foi fundamentada à luz da proposta de “empreender para a vida”, o que proporcionou às crianças uma visão empreendedora, dotada de valores fundamentais como disciplina, organização, idoneidade e caráter. No Ensino Médio, a feira, planejada, organizada e realizada pelos estudantes, resultou em ação solidária que beneficiou uma Casa de Repouso localizada na Região de Guarulhos, mostrando que empreender não significa apenas abrir um negócio. Muito além disso, o empreendedorismo social foca na mobilização de recursos diversos para o apoio a causas sociais. Finalmente, no Ensino Superior, os alunos apresentaram suas campanhas de mídiação como seus Trabalhos de Conclusão de Módulo. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** De maneira transversal, os estudantes envolvidos se movimentaram com engajamento, produzindo resultados expressivos que promoveram empoderamento, desde a mais tenra idade. Além disso, trabalharam comportamentos, atitudes e competências empreendedoras, tornando-os capazes de atuar no mundo do trabalho, de maneira competitiva e responsável, seja nas organizações empresariais de outrem ou em seus próprios negócios, colaborando assim, para um futuro de sucesso.

**Palavras-chave:** Educação empreendedora. Inovação acadêmica. Aprendizagem ativa. Transversalidade.



## Estações de Aprendizado no Ensino de Anatomia Humana para Alunos do Ensino Fundamental e Médio

ALVES, F. <sup>1</sup>; ZANETTINI, C.<sup>1</sup>

1 – ITPAC Palmas – Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos  
[fabianaalves@itpac.br](mailto:fabianaalves@itpac.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A experiência aqui relatada é de um Projeto de Extensão intitulado "Anatomia Humana para Ensino Fundamental e Médio" do ITPAC Palmas. A proposta além de integrar os alunos dos níveis fundamental e médio ao meio acadêmico, busca analisar se a aula prática, realizada a partir de estações nos laboratórios de Anatomia da instituição aumenta o nível de conhecimento do aluno em relação a anatomia dos sistemas orgânicos. **OBJETIVO:** Relatar o uso de metodologias ativas no ensino de anatomia dos sistemas orgânicos para alunos do ensino fundamental e médio. **METODOLOGIA:** O projeto é composto por um docente, dois técnicos de laboratório, dois monitores bolsistas e quatro voluntários, graduandos dos Cursos de Medicina e Odontologia. A atividade é dividida em três momentos: 1) ao chegar na instituição, grupos de aproximadamente 25 alunos, acompanhados de um responsável da escola, são recepcionados e neste momento é dada a explicação de como serão as atividades e expostas questões éticas e legais. É cedido um tablet para cada aluno com acesso a plataforma Socrative para que sejam respondidas algumas questões objetivas para verificar o conhecimento prévio do aluno acerca da anatomia; 2) os alunos são divididos em grupos e encaminhados aos laboratórios, em que estações estão previamente organizadas pela divisão dos sistemas do corpo humano. Os monitores desenvolvem as atividades que tem como base a rotação dos alunos pelas estações para que exista a apresentação, a manipulação e a contextualização das peças anatômicas; 3) os alunos têm acesso novamente as perguntas na plataforma Socrative para que seja possível observar a efetividade de tais práticas. **RESULTADOS:** A participação e interesse dos alunos nas explicações dos sistemas orgânicos demonstrou a relevância dos conteúdos abordados. A aproximação com as peças sintéticas e cadavéricas humanas despertou o interesse dos alunos para saber mais sobre o funcionamento do corpo humano. A análise dos questionários também evidenciou a eficácia do método do trabalho proposto. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O projeto em andamento, já recebeu um grande e variado público, tanto das escolas públicas como privadas do município de Palmas/TO, estimulando o interesse dos alunos, contribuindo para o esclarecimento de dúvidas e para o desenvolvimento dos mesmos. Com tal iniciativa há um aprendizado por parte dos integrantes e dos participantes do projeto, estimulando a construção do conhecimento a partir da vivência e da experimentação.

**Palavras-chave:** Estações de aprendizado. Anatomia. Metodologias ativas.

# Iniciação científica e pesquisa em Estratégias Ativas para a Aprendizagem.

## Ensino Híbrido Aplicado à Extensão Universitária: uma estratégia no projeto NAF- Núcleo de Apoio Contábil Fiscal

**BARROS, M.N. A.<sup>1</sup>; SOUZA, A. M. C.<sup>1</sup>; CARVALHO, F. S.**

1 – UNDB, Unidade de Ensino Superior Dom Bosco de São Luís, MA.  
[nazare.barros@undb.edu.br](mailto:nazare.barros@undb.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A extensão universitária faz parte do tripé Ensino, Pesquisa e Extensão necessário à formação acadêmica. O Curso de Ciências Contábeis da UNDB, desde seu início em 2003, contempla projeto de extensão como forma de promover a vivência prática das teorias aplicadas em salas de aula por meio da prestação de serviços gratuitos às comunidades carentes. São prestados serviços de orientações aos pequenos empreendedores quanto ao registro, à alteração e baixa dos registros empresariais; além dessas práticas, são realizadas ações a fim de conscientizar esses pequenos empreendedores dos benefícios da regularização de seu negócio. Eles são assessorados quanto à formação de preço de vendas, ao controle dos custos fixos e variáveis. O Projeto contribui para a geração de trabalho e renda nas comunidades. Normalmente ainda são realizados eventos internos e externos, como Feira do Empreendedor Individual e oficinas voltadas à Declaração de Imposto de Renda Pessoa Física. Essas atividades culminam com parte das atividades do Projeto NAF – Núcleo de Apoio Contábil e Fiscal. O NAF é um projeto idealizado pela Delegacia da Receita Federal, objetivando dar suporte contábil e fiscal às pessoas de baixa renda, principalmente serviços ofertados pela internet no site da Receita. A UNDB foi a primeira IES do Maranhão a fechar parceria com a Delegacia da Receita, em junho de 2016, por meio de um Termo de Cooperação Técnica, ampliando, dessa forma, o leque de atividades e serviços já ofertados na extensão. **OBJETIVO:** Proporcionar a correlação entre a teoria e a prática; oportunizar vivência de problemas reais e suas adequadas soluções; desenvolver a educação fiscal com práticas voltadas à capacitação e treinamento para os alunos a fim de apoiar no aspecto contábil e fiscal pessoas físicas de baixa renda e às micro e pequenas empresas. **METODOLOGIA:** As atividades foram desenvolvidas com a prática no Ensino Híbrido. Os alunos tiveram acesso à plataforma CUBOZ. A IES disponibiliza um espaço físico para os atendimentos orientados, os quais envolvem professores e alunos. A Receita Federal oferece palestras, debates, seminários, estudo de casos concretos, visitas e treinamentos presenciais dos alunos. O acesso online à plataforma CUBOZ para os cursos, tutoriais e conhecimentos na área contábil, fiscal, visando às habilidades para orientar a comunidade. **RESULTADOS:** Trinta e um alunos e quatro professores participaram ativamente de todas as atividades propostas e apresentaram excelente desempenho e motivação. Os alunos orientaram cerca de 335 pequenos empreendedores, gerando 446 serviços. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Há vantagens da extensão acadêmica na formação do futuro profissional da contabilidade, pois coloca o acadêmico diante de situações reais, promove um maior interesse pelo curso propicia sua participação nas questões sociais. O NAF, com o auxílio da tecnologia e por meio do ensino híbrido, oportuniza que a comunidade tenha condições de mitigar seus problemas na área contábil e fiscal.

**Palavras-chave:** Extensão Universitária. Ensino Híbrido. Formação Acadêmica.

## Iniciação Científica e Pesquisa como Estratégias Ativas para a Aprendizagem no Curso de Farmácia

**TESCAROLLO, I. L.<sup>1</sup>; BARDI, M. A.G<sup>1</sup>**

1 –USF, Universidade São Francisco, Bragança Paulista, Campinas.  
[iara.dias@usf.edu.br](mailto:iara.dias@usf.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As metodologias ativas têm o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor. A pesquisa científica também é uma modalidade de atividade bastante estimulada junto aos alunos do ensino superior, e que pode se desenvolver como uma Iniciação Científica ou Trabalho de Conclusão de Curso. Trata-se de importante ferramenta que permite aos alunos ascenderem do senso comum a conhecimentos elaborados, desenvolvendo no caminho, habilidades intelectuais de diferentes níveis de complexidade, tais como a observação, a descrição, a análise, a argumentação, a síntese, além de desempenhos mais técnicos como o de elaboração de instrumentos para coletar informações, tratá-las, ilustrá-las.

**OBJETIVOS:** Apresentar experiências de Iniciação Científica e Pesquisa como Estratégias Ativas para a Aprendizagem no Curso de Farmácia. **METODOLOGIA:** As atividades de Iniciação Científica e Pesquisa no Curso de Farmácia acontecem anualmente e cumprem com os requisitos dos editais específicos do Programa Institucional de Iniciação Científica, Tecnológica e de Extensão da USF - PICITExt. Dentro do Curso de Farmácia são ofertadas vagas para os Projetos de Pesquisa: - Novas metodologias de ensino-aprendizagem em farmácia; - Desenvolvimento e avaliação de cosméticos orgânicos e naturais. Após seleção dos projetos os alunos participam das atividades em 4 módulos: (1) Orientações: apresentação da linha de pesquisa, elaboração de plano de trabalho; (2) Desenvolvimento: pesquisa científica; (3) Resultados: relatórios parciais, finais, resumos em anais de evento e artigo científico. **RESULTADOS:** Ao longo de 6 anos foram orientados 23 alunos de Iniciação Científica e mais de 50 alunos de Trabalho de Conclusão de Curso, dentro da temática dos projetos apresentados no tópico anterior. Como resultado foram publicados 20 artigos em revistas indexadas; 4 trabalhos completos e 39 resumos publicados em anais de eventos. Além disso, 3 premiações em eventos locais e nacionais e duas reportagens relacionadas aos resultados dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Uma só forma de trabalho pode não atingir a todos os estudantes na conquista de níveis complexos de pensamento e de comprometimento. Para uma formação científica é fundamental que a formação não apenas inclua os conceitos básicos acerca da ciência e dos métodos de sua produção, mas igualmente exija também alguma experiência em pesquisa. Os resultados encontrados neste levantamento evidenciam que isso é possível. Essa é a razão da necessidade de se buscar diferentes alternativas que contenham, em sua proposta, as condições de provocar atividades que estimulem o desenvolvimento de diferentes habilidades de pensamento dos alunos.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Ativa; Iniciação Científica; Ensino Superior.

## Metodologia ativa e inclusão: desenvolvimento de ferramentas e estratégias pedagógicas voltadas ao ensino de alunos surdos

**FUZETO, A. P.<sup>1</sup>; OLIVEIRA, E. L.<sup>1</sup>**

1 - UNIFAFIBE – Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro, SP.  
[dri.fuzeto@hotmail.com](mailto:dri.fuzeto@hotmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** De acordo com a última publicação do Censo Escolar (MEC/INEP – 2015) foram registradas 1.650 matrículas de alunos com surdez e 5.374 matrículas de alunos com deficiência auditiva na Educação Superior. Atinente a essa realidade inclusiva tem-se observado a dificuldade de muitas IES para desenvolver ações que promovam a permanência e a aprendizagem de qualidade aos alunos com surdez e deficiência auditiva. **OBJETIVO:** Nesse contexto, o objetivo desse trabalho foi desenvolver e avaliar ferramentas e estratégias pedagógicas voltadas ao ensino de alunos surdos que estejam cursando o ensino superior na área de engenharia. **METODOLOGIA:** Para tanto, no decorrer de 2017, os alunos da V Turma de Engenharia Civil foram divididos em 8 grupos que desenvolveram e aplicaram uma metodologia de ensino que auxiliasse no processo de ensino/aprendizagem de alunos surdos ingressantes no ensino superior na área de Engenharia Civil. Os participantes deste projeto foram orientados por meio do modelo de sala de aula invertida, consistindo na disponibilização prévia dos materiais via portal do aluno (internet) e, posteriormente, debatidos em sala de aula. Convém destacar que, cada metodologia proposta foi testada por alunos surdos ou com deficiência auditiva, assim as ferramentas e estratégias pedagógicas propostas foram validadas pelo público alvo deste trabalho. **RESULTADOS:** Dentre os resultados obtidos por este estudo, têm-se: **1)** a análise da eficácia do uso da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) no ensino de surdos nas disciplinas dos cursos de engenharia; **2)** avaliação do uso de recursos tecnológicos voltados à comunicação visual na aprendizagem; **3)** acompanhamento do desempenho junto à disciplina de Pavimentação, a partir de um conjunto de métodos de ensino que foram testados e classificados conforme sua eficiência em relação ao nível de entendimento obtido por cada colaborador deste projeto; **4)** avaliação da inteligibilidade linguística da ferramenta de legendas automáticas oferecidas por site de videoaulas; **5)** análise de eficiência da videoaula no ensino dos conceitos de Ergonomia; **6)** verificação da metodologia por meio de imagens e legendas, direcionado a área de construção de pontes, estradas, portos, terminais, ferrovias, aeroportos e expansão de rodovias; **7)** validação do uso do jogo Banco Imobiliário<sup>R</sup> no ensino das ciências matemática para alunos surdos no contexto do ensino superior; **8)** avaliação e desenvolvimento de novos sinais em LIBRAS, por meio da criação de vídeos. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O presente trabalho contribuiu para a melhoria do processo de inclusão de aluno com surdez no âmbito do ensino superior, além de sensibilizar a comunidade acadêmica local para a ineficiência dos recursos atualmente empregados no processo de ensino/aprendizagem de alunos surdos ou com audição reduzida.

**Palavras-chave:** Surdo. Inclusão. Metodologia ativa. Ferramenta pedagógica.



## O Impacto da Criação de um Programa de Pós-Graduação na Adoção de Metodologias Ativas por Docentes da Faculdade Don Domênico

VIANA, L. M.<sup>1</sup>GARCIA Jr, Olair R.<sup>1</sup>; SILVA, J. T. C.<sup>1</sup>

1 – Faculdade Don Domênico, Guarujá, SP.  
[leandromachado@dondomenico.com.br](mailto:leandromachado@dondomenico.com.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A modernização do sistema de ensino nas faculdades tem sido amplamente discutida pela comunidade científica, visando estabelecer um novo processo de aprendizagem, tendo como base o perfil do novo aluno. A reformulação do processo de ensino esbarra em uma série de desafios, entre eles, a aceitação e o engajamento do corpo docente na adoção das metodologias ativas. Nesse sentido, foi implantado em agosto de 2017, Programa de Pós-Graduação em Metodologias Ativas, dirigido aos docentes de instituição, visando ampliar a utilização de tais ferramentas. **OBJETIVO:** O objetivo do presente trabalho é relatar a experiência da implantação de um programa de Pós-Graduação em Metodologias Ativas em 2017. A principal motivação para a criação do programa é a difusão do uso das metodologias ativas dentro da instituição, incentivando sua utilização nos diversos cursos e disciplinas oferecidos, bem como, buscar o constante aperfeiçoamento do corpo docente. **METODOLOGIA:** Foi utilizado para coletar as informações dos alunos um formulário eletrônico do *Google Forms*, contendo questões fechadas no formato dicotômica (sim e não) e abertas (não estruturada) para os docentes avaliarem diversos pontos como conhecimento das metodologias, aplicação prévia, disposição em aplicá-las a partir do curso, opinião sobre o nível de aprendizado por meio a utilização de metodologias ativas, entre outros aspectos. A pesquisa contou com a resposta de 30 alunos dos 37 alunos matriculados na turma. **RESULTADOS:** 70% dos professores não utilizavam metodologias ativas antes de sua participação no programa de pós-graduação. 100% afirmaram que pretendem utilizá-las após sua participação no programa, entendendo que os temas abordados incentivam a utilização das metodologias ativas de ensino. Para 92% o uso das metodologias ativas de ensino aumenta a capacidade de aprendizado dos alunos, sendo que 100% dos docentes acredita que sua participação no programa foi útil para o seu desenvolvimento no exercício da docência. O PBL (*Problem Based Learning*) foi a ferramenta considerada mais viável de aplicação, dentro da realidade da instituição. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Um dos maiores desafios na utilização das metodologias ativas de ensino foi o envolvimento dos docentes no processo. A implantação do Programa de Pós-Graduação em Metodologias Ativas de Ensino foi fundamental para o avanço da utilização dessas ferramentas, como comprovam os resultados da pesquisa. No primeiro semestre de 2017, antes do início do programa, apenas seis professores utilizavam metodologias ativas, após sua implantação, em agosto de 2017, cerca de trinta docentes passaram a utilizar as referidas metodologias, fazendo do programa um sucesso.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas de ensino. Capacitação docente. Pós-graduação.

## Comunicando os direitos dos usuários de fisioterapia do sistema único de saúde: uma iniciação científica interdisciplinar

**BIGONGIARI, A.<sup>1</sup>; GARCIA, M. T.<sup>1</sup>, PRETTI, A.<sup>1</sup>.**

1 – USJT, Universidade São Judas Tadeu  
[prof.alinebigongiari@usjt.br](mailto:prof.alinebigongiari@usjt.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Está na constituição brasileira o direito universal à saúde. Direito este que contempla a integralidade das ações, nos diferentes níveis de atenção, e a equidade do atendimento. A fisioterapia tem ações nos níveis primário, secundário e terciário e, portanto, atende o cidadão na promoção em saúde, prevenção e recuperação de doenças. Porém poucos usuários do sistema único de saúde (SUS) conhecem seus direitos. Como conseguir o atendimento fisioterapêutico adequado em todos os níveis de atenção? Como exigir o direito universal, integral e com equidade do atendimento fisioterapêutico? Como comunicar o usuário de fisioterapia do SUS sobre seus direitos? **OBJETIVO:** Comunicar de forma clara e objetiva usuários de fisioterapia sobre seus direitos como cidadãos no SUS. Este projeto apresenta como objetivos secundários a implementação de uma iniciação científica interdisciplinar e a integração de estudantes de fisioterapia, comunicação e direito da USJT. **METODOLOGIA:** Os alunos dos três cursos deverão se reunir quinzenalmente para planejarem e executarem o produto final que deverá comunicar os direitos dos usuários do SUS na clínica de fisioterapia da USJT. Além disso haverá a orientação de um professor de cada área citada para os três estudantes, ou seja, todos deverão aprender e compreender sobre comunicação de direitos em fisioterapia. Para tal deverão trabalhar de forma interdisciplinar, com troca de conhecimento e saberes para atingirem os objetivos finais. **RESULTADOS:** O produto final deverá ser exposto e comunicado na clínica de fisioterapia da USJT, para que usuários e profissionais adquiram a informação e o conhecimento de como agirem em defesa dos seus direitos descritos na legislação brasileira e garantam o atendimento em fisioterapia de forma universal, integral e com equidade. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A multidisciplinariedade e interdisciplinaridade são qualidades necessárias imprescindíveis do século XXI em todos os campos de conhecimentos e ações. A universidade tem a obrigação de implementá-las nos seus planejamentos e nas suas ações no ensino, pesquisa e extensão. O apoio matricial utilizado na atenção básica do SUS é um ótimo exemplo de interdisciplinaridade para altas taxas de resolução de problemas e o emprego dessa metodologia na universidade amplia as competências e habilidades dos estudantes de diferentes formações.

**Palavras-chave:** Iniciação científica interdisciplinar. Novas competências. Resolução de problemas.

## Projeto Amolando Facas: Ensino de Informática Médica por Meio de Metodologias Ativas de Aprendizagem

**COUTO, B.R.G.M.**<sup>1</sup>

1 – UniBH, Centro Universitário de Belo Horizonte, Belo Horizonte, MG.  
[braulio.couto@prof.unibh.br](mailto:braulio.couto@prof.unibh.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** se alunos de cursos que usam métodos de aprendizagem ativos aprendem mais do que aqueles ensinados em aula tradicional, por que não usar tais métodos? Infelizmente, apesar das evidências favoráveis às práticas de ensino ativo, ainda não conseguimos aplicar amplamente tais métodos. Será que todos os envolvidos, educadores e educandos, estão preparados para tais práticas? Neste trabalho são apresentados os resultados e as metodologias ativas aplicadas ao ensino da disciplina Informática Médica, frequentada por calouros de Medicina. **OBJETIVO:** responder às questões: a) é possível fazer iniciação científica (IC) em “sala de aula”, por meio de métodos ativos de aprendizagem? b) como os estudantes avaliam processos ativos de aprendizagem? **METODOLOGIA:** o projeto é estruturado em Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL), Aprendizagem Baseada em Times (TBL) e Just-In-Time Teaching (JiTT). A ideia é apresentar conceitos de Bioestatística, Epidemiologia, Medicina Baseada em Evidência e Ferramentas de Informática Médica, fazendo a iniciação científica dos alunos por meio de projetos de pesquisa reais. **RESULTADOS:** 53 alunos foram divididos em dez grupos e receberam temas de pesquisa. Currículos Lattes e login e senha da Plataforma Brasil foram criados. Ao final do semestre, todos os dez projetos foram apresentados no Encontro de Saberes da Universidade Federal de Ouro Preto. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Em relação às questões do projeto, pode-se concluir que: a) Sim, é possível fazer IC de alunos calouros usando uma “mistura” de diferentes metodologias ativas de aprendizagem. b) Infelizmente, educador e educandos não estavam preparados para a abordagem utilizada na disciplina! Na visão dos alunos, o professor “não deu aula”, transferiu para eles a própria atividade de lecionar. Em suma, é possível fazer IC em “sala de aula”, a custo alto (o professor não foi bem avaliado pelos alunos).

**Palavras-chave:** PBL. Aprendizagem Baseada em Times. Just-In-Time Teaching.

# POSTER

## A Aplicação do *Project Based Learning* em cursos de engenharia: Um Estudo de Caso na Engenharia de Produção

**MAZINI, S. R.**<sup>1</sup>

1 – UNITOLEDO, Centro Universitário Toledo Araçatuba, Araçatuba, SP.  
[mazini.prof@toledo.com](mailto:mazini.prof@toledo.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Os desafios enfrentados pelas instituições de ensino superior estão cada vez mais relacionados ao perfil do aluno que ingressa no ensino superior, as melhorias nos processos de ensino e aprendizagem e no perfil profissional que será formado. Portanto, o uso de metodologias ativas de aprendizagem desempenha um papel fundamental na participação dos alunos e na qualidade da educação. Neste contexto, foi elaborada a seguinte questão de pesquisa: qual é a contribuição do uso de metodologias ativas de aprendizagem no contexto educacional do ensino superior em engenharia? **OBJETIVO:** O objetivo deste trabalho é relatar a experiência na aplicação do PBL - *Project Based Learning* nos cursos de engenharia de um Centro Universitário no Brasil. A principal motivação para a escolha do PBL foi a aplicação da interdisciplinaridade e também a necessidade de usar uma metodologia hands-on para o desenvolvimento de competências. **METODOLOGIA:** A metodologia presente neste artigo é um estudo de caso que visa apresentar uma visão geral da aplicação da Aprendizagem Baseada em Projetos através de projetos integradores como uma metodologia hands-on para o desenvolvimento de competências. A metodologia hands-on é derivada dos princípios da teoria construtivista de Jean Piaget na qual atribui aos estudantes o papel de construtores do próprio conhecimento. O projeto integrador relatado neste estudo, que teve como temática o desenvolvimento de produtos do setor moveleiro, foi aplicado na turma do 5 semestre de 2017 do curso de Engenharia de Produção do Centro Universitário Toledo Araçatuba, UNITOLEDO, localizado na cidade de Araçatuba, estado de São Paulo, Brasil. **RESULTADOS:** O caso apresentado neste artigo demonstra a contribuição que as metodologias ativas de aprendizagem podem proporcionar a melhoria do processo de ensino e de aprendizagem. Um fator muito importante e que tem sido objeto de dúvidas no ensino superior, particularmente em cursos de engenharia, é precisamente o modo de aplicar a prática, juntamente com a teoria exposta na sala de aula. Outra questão é o desenvolvimento de habilidades comportamentais como liderança, trabalho em equipe e resolução de conflitos, que são tão importantes quanto as habilidades técnicas. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Com a aplicação do *Project Based Learning* através do projeto integrador aplicado em uma turma de alunos do curso de Engenharia de Produção, pode-se identificar uma evolução dos alunos que se auto avaliaram em dois momentos da aplicação do projeto, visto que na segunda avaliação feita ao final do projeto os níveis de proficiência das competências tiveram um peso maior do que a primeira avaliação feita antes do início do projeto.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em projetos. Projetos integradores. Interdisciplinaridade. Ensino da engenharia.



## A implantação da Cultura Maker no ensino da Pedagogia no Centro Universitário ENIAC

**CARVALHO, R. P. Q.<sup>1</sup>, VIANNA, S. C. G.<sup>1</sup>; BONDIOLI, A. C. V.<sup>2</sup>**

1 – ENIAC, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.

2 - NUPE ENIAC, Guarulhos, SP.

[rosana.quiterio@eniac.edu.br](mailto:rosana.quiterio@eniac.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Centro Universitário ENIAC tem como diferencial oferecer formação de profissionais competentes, reflexivos, críticos e conscientes da importância de sua ação na sociedade. Para tanto, investe na inovação de seus currículos e proporciona, aos estudantes, oportunidades para se desenvolverem durante o período de sua formação, sob a égide das Metodologias Ativas de Aprendizagem e de seus Projetos Integradores. Tais ações, além de contribuírem com o desenvolvimento dos estudantes durante o curso, provocam e solidificam novas visões e comportamentos que serão levados para toda a vida profissional dos egressos. No segundo semestre de 2017, o curso superior de Pedagogia do Centro Universitário ENIAC trabalhou um módulo denominado Organização Curricular, cujo objetivo foi planejar e desenvolver uma organização didática curricular, aliado a proposta de implantação da cultura *maker*, que valorizasse a criatividade e contribuisse com o desenvolvimento da criatividade e do pensamento crítico.

**OBJETIVO:** Relatar a condução das oficinas pedagógicas sob à luz da Cultura *Maker*, demonstrando a importância da experiência prática do “mão na massa”, alicerçado no movimento do faça você mesmo (do inglês, do *it yourself; DIY*) para o currículo destes estudantes, futuros docentes.

**METODOLOGIA:** Durante o referido módulo, grupos de estudantes de Pedagogia vivenciaram oficinas práticas no FabLab ENIAC para que, posteriormente, desenvolvessem atividades de mesma natureza e aplicassem em diversas instituições escolares.

**RESULTADOS:** Foram realizadas vinte e duas oficinas, em diversas escolas públicas e privadas. A Cultura *Maker* esteve presente em todas as ações, sendo que todos os objetos foram criados pelas próprias estudantes em conjunto com as crianças que participaram dessas ações. Foram experiências que contribuíram com o desenvolvimento de uma postura mais ativa por parte dos estudantes, solucionando de maneira autônoma as questões que porventura surgiram, o que possibilitou que desenvolvessem seus projetos criando oportunidades para a construção de conhecimento significativo.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Todos os grupos cumpriram seus planejamentos e mostraram-se sensivelmente envolvidos com as ações desenvolvidas ao longo do semestre. O contato com o cotidiano de uma escola contribuiu com a aprendizagem ativa dos estudantes e possibilitou a vivência da docência em diferentes dimensões.

**Palavras-chave:** Pedagogia. Aprendizagem ativa. Cultura *maker*. Inovação acadêmica.

## Construindo um Estado

**GERVASONI, T. A.<sup>1</sup>**

1 – IMED, Passo Fundo, RS  
[tassia.gervasoni@imed.edu.br](mailto:tassia.gervasoni@imed.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A disciplina de Ciência Política e Teoria do Estado é ministrada no primeiro semestre do curso de Direito da IMED, tendo um perfil mais teórico-crítico do que essencialmente prático. **METODOLOGIA:** Para envolver e estimular os alunos e demonstrar a importância basilar de compreender o Estado para compreender o próprio Direito, a turma é dividida em grupos logo nas primeiras semanas de aula. Para cada etapa teórica que vai sendo estudada com relação à formação do Estado enquanto sociedade politicamente organizada, os grupos vão sendo expostos a atividades práticas que reproduzem essas mesmas condições teóricas. Os grupos são estimulados à tomada de decisões que vão moldando a sua própria evolução, de uma sociedade primitiva até um Estado soberano complexo, que assume diversas responsabilidades para com seus cidadãos e para com o sistema internacional com outros Estados (cada equipe de alunos é um Estado diferente). Os Estados constituídos elegem seus princípios, símbolos, elaboram suas Constituições e legislação, bem como seu orçamento (para tanto, é utilizada a plataforma *online* “Oliô Meu Município”, que permite simular orçamentos de qualquer cidade brasileira a partir de dados reais e confrontar o que o poder público efetivamente aplicou com o que o usuário aplicaria para cada pasta se fosse o gestor público). Depois de consolidado o Estado, vão sendo apresentados problemas cotidianos para as equipes solucionarem a partir dos pressupostos estabelecidos (não pode ser contrariada a própria legislação ou ignorados os recursos disponíveis, por exemplo). Os problemas são construídos a partir da realidade de cada Estado. A atividade é desenvolvida em cerca de 10 etapas. Cada etapa é precedida de uma elaboração teórica e finalizada com a confrontação entre os pressupostos estudados, as decisões tomadas pelas equipes e as suas inter-relações e consequências. Assim vão sendo eliminadas eventuais contradições e dificuldades surgidas em cada etapa/conteúdo. **RESULTADOS:** Nas turmas em que a atividade foi aplicada, houve um significativo engajamento dos alunos, fomento de debates e construção coletiva de decisões (porque os temas são delicados e as opiniões divergentes precisam resultar em uma decisão que se aplique a todos) e melhor desempenho nas avaliações formais.

**Palavras-chave:** Direito. Aprendizagem ativa.

## Engenharíadas: Olimpíadas da Engenharia

**NOVAES, J. F.<sup>1</sup>; BOEIRA, D. J.<sup>2</sup>**

1 – IMED, Passo Fundo, RS

[jessica.novaes@imed.edu.br](mailto:jessica.novaes@imed.edu.br)

2 – IMED, Passo Fundo, RS

[diego.boeira@imed.edu.br](mailto:diego.boeira@imed.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** As Engenharíadas foram criadas com o intuito de promover integração entre os alunos, utilizando tecnologia e ao mesmo tempo incentivando os mesmos a estudarem. Trata-se de uma competição de perguntas e respostas, utilizando os aplicativos *Kahoot* e *Socrative*, realizada em quatro etapas envolvendo todas as áreas de formação e níveis de ensino do curso de Engenharia Civil. **OBJETIVO:** O principal objetivo foi fazer com que os alunos se motivassem a estudar e trabalhassem em grupo. A atividade permitiu que, através de livros e pesquisas, os alunos reforçassem os conteúdos já estudados nos semestres anteriores e, também, pudessem adiantar alguns conceitos, com o auxílio dos professores participantes. **METODOLOGIA:** A olimpíada foi separada em 4 etapas e em cada uma delas as questões foram desenvolvidas em torno de duas temáticas. As questões deveriam ser simples, para que todos os alunos tivessem condições de estudar e participar. Para cada temática os professores indicavam a bibliografia apropriada para o estudo. A cada etapa, os alunos que obtinham maior pontuação avançavam para a próxima. As perguntas as três primeiras etapas foram realizadas através do aplicativo *Kahoot*, que permite rápida visualização do placar e dinamismo com tempo e, na final, a fim de que as questões pudessem ser mais elaboradas e as equipes não fossem dependentes umas das outras para avançar as questões, foi utilizado o aplicativo *Socrative*. **RESULTADOS:** Com mais de 100 alunos inscritos, foi possível observá-los motivados para competir, havendo grande aumento na retirada de livros da biblioteca. Como os temas eram simples e as perguntas foram intencionalmente criadas para serem diretas, alunos dos primeiros semestres estavam estudando temas de disciplinas mais avançadas do curso, uma vez que as bibliografias indicadas também eram bastante pontuais. No mesmo sentido, alunos de semestres mais avançados estavam revisando conteúdos vistos há algum tempo. As equipes, de modo geral, tiveram bom rendimento, acertando a maioria das perguntas e o *feedback* dos alunos sobre a competição foi muito positivo, antes mesmo do término, as equipes que foram eliminadas estavam pensando nas próximas edições e na preparação que deveriam fazer. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O ponto alto da Engenharíadas foi acompanhar a motivação dos alunos, estudando as bibliografias, procurando professores para tirar dúvidas e buscando seguir adiante nas Olimpíadas de perguntas da Engenharia Civil da IMED. Além do espírito de competitividade saudável instaurado, equipes formadas por integrantes que estão mais avançados no curso estudando o dobro para que não fossem ultrapassados pelos iniciantes.

**Palavras-chave:** Engenharíadas. Olimpíada. Engenharia Civil. IMED.

## Direito Penal e Gamificação

**DIAS, F. V.<sup>1</sup>**

1 – IMED, Passo Fundo, RS  
[felipe.dias@imed.edu.br](mailto:felipe.dias@imed.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A atividade proposta adota o formato de *game* ou jogo em competição como forma de aprendizagem. **METODOLOGIA:** Parte-se de duas legislações especiais da parte criminal, sendo estabelecidas três partes diferentes em cada uma das leis, cada uma dessas partes conta com tópicos a orientarem cada grupo de alunos que deverá produzir uma apresentação aos colegas e entregar um material de estudo. Após as apresentações os grupos são dispostos em um círculo, a fim de que se possam realizar as perguntas sobre cada uma das apresentações. Cada grupo tem a incumbência de preparar três questões sobre sua apresentação, realizando tal pergunta ao grupo subsequente. Caso o grupo seguinte não consiga responder em um tempo máximo de um minuto, a pergunta passa o próximo grupo, caso nenhum deles responda, anota-se um ponto ao grupo que elaborou a questão, e em caso de resposta correta, um dos grupos assinala dois pontos. O jogo se organiza em três rodadas de perguntas e entre elas existem rodadas de atividades, as quais envolvem algum esforço físico ou disponibilidade para “prendas”, nessas rodadas extras entre as perguntas, deixa-se claro que os grupos não são obrigados a realizar qualquer das atividades, mas aqueles que fizerem terão pontuação extra anotada. Ao final o grupo vencedor recebe uma premiação, usualmente livros ou alguma espécie de confraternização. **RESULTADOS:** As conclusões sobre a atividade, nos últimos dois anos, são bastante positivas, pois há um empenho da grande maioria para, em primeiro lugar, vencer a atividade e, em segundo, pela diversão que causa no processo de aprendizagem uma vez que as rodadas extras costumam descontrair mesmo os mais rígidos, e por fim vislumbra-se um alto grau de acerto nas questões formuladas posteriormente sobre essa parte da disciplina. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Isso não significa que não existam riscos na atividade, pois em casos isolados já ocorreram desentendimentos ou alunos sem espírito esportivo, os quais discutiram de forma exagerada, carecendo intervenção, ou mesmo em posições “arrogantes” ao elaborarem questões que ninguém poderia responder, mas lembrando que tais situações pontuais, além de serem exceções, não retiram a qualidade do processo a grande maioria dos alunos.

**Palavras-chave:** Direito. Aprendizagem ativa. Gamificação.

## #TeuFuturo: Projeto de Formação e Captação de Alunos

**PAZINATO, A. M.<sup>1</sup>; NOVAES, F. J.<sup>2</sup>; BRESSAN, V. P.<sup>3</sup>; MARTINS, A. R. Q.<sup>4</sup>**

1 – IMED, Passo Fundo, RS

[ariane.pazinato@imed.edu.br](mailto:ariane.pazinato@imed.edu.br)

2 – IMED, Passo Fundo, RS

[jessica.novaes@imed.edu.br](mailto:jessica.novaes@imed.edu.br)

3 – Passo Fundo, RS

[veronica.bressan@imed.edu.br](mailto:veronica.bressan@imed.edu.br)

4 – IMED, Passo Fundo, RS

[amilton.martins@imed.edu.br](mailto:amilton.martins@imed.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O #TeuFuturo surgiu há 5 anos, em 2013, nos cursos de Ciência da Computação (CC) e Engenharia Civil (EC) com o ideal de aproximar os alunos ao mercado de trabalho, com a finalidade de suprir uma necessidade que o mesmo já demandava. **OBJETIVO:** O projeto teve por objetivo ligar a IMED às escolas de ensino médio/técnico e agência de emprego/estágio, oferecendo a seus estudantes uma formação básica para seguir carreira em EC ou CC, ao mesmo tempo que se aproxima de empresas de ambas as áreas. Além de dar a oportunidade do aluno se experimentar nas áreas oferecidas. **METODOLOGIA:** Passada a fase de visitação às escolas para explanação do projeto, os alunos receberam, gratuitamente e dentro das instalações da IMED, um curso de 100 horas em uma das áreas. Referente ao curso oferecido pelo curso de CC os alunos passaram por módulos de construção de jogos, criação de aplicativos e robótica, na EC os módulos contemplavam desenho, técnicas construtivas e orçamento. Ao final os dois cursos ofereciam planejamento de carreira e *assessment*. Na formação da área da computação, destaca-se a construção de jogos, onde o aluno aprende a escrever e interpretar códigos de programação, além disso o uso de aplicativos conectado com a robótica, tudo isso, apresentado de forma prática e divertida. Na formação em engenharia todas as aulas contavam com momentos de trabalho em equipe, sendo bastante debatida a questão dos processos de resolução, não somente o resultado final e foram sempre estimulados a estabelecer relações de liderança, para desenvolvimento desta habilidade muito exigida no cenário atual da engenharia. Ao final das atividades de experimentação das técnicas construtivas e visitas a obras os alunos foram conduzidos à debates, de modo que todos tivessem possibilidade de expressar-se livremente. Quanto à utilização de plataformas educacionais, foi feito o uso do aplicativo *Kahoot*, o qual despertou interesse dos alunos por, além de combinar educação à tecnologia, criar um cenário de competição. **RESULTADOS:** Dos 40 alunos ingressantes, 23 concluíram e, destes, 21 seguem com o desejo de cursar EC. Os alunos da CC tiveram contato direto com a plataforma de Arduino e os componentes necessários para realizar vários desafios, um deles denominado desafio final, onde os alunos em equipes solucionam problemas reais em uma cidade, apresentando a automação da mesma. Na CC ingressaram 63 alunos, destes continuamos com 18, os quais demonstraram perfil para a área de CC. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O #TeuFuturo IMED, é um programa que está alinhado com o ensino, trabalhando com alunos do politécnico que cumprem o contra turno dentro de um dos cursos oferecidos. Ao longo do processo pode ser



percebida a evolução principalmente nas habilidades de comunicação e cooperação destes alunos. Para a edição de 2018 o projeto será expandido para mais uma área, Arquitetura e Urbanismo, abrangendo toda a escola politécnica da IMED.

**Palavras-chave:** Ensino médio. Extensão. Carreira.

## World Café no Direito de Família

### COPATTI, L. C.<sup>1</sup>

1 – IMED, Passo Fundo, RS,  
[livia.copatti@imed.edu.br](mailto:livia.copatti@imed.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O presente relato de experiência visa descrever a aplicação da metodologia *world café* na disciplina de Direito Civil V – Direito de Família do Curso de Direito da IMED. Essa metodologia é aplicada desde 2015/2 quando do desenvolvimento do estudo dos regimes de bens aplicáveis ao casamento e à união estável, de forma que possibilita aos alunos a discussão do tema, a criatividade acerca das respostas e o compartilhamento do conhecimento com os demais participantes. **METODOLOGIA:** A dinâmica desenvolve-se dividindo-se a turma em cinco grupos de conversação ou mesas de café – equivalente aos cinco regimes de bens existentes, sendo utilizado, para tanto, o espaço do NUJUR que contém salas individuais de atendimento. Após, são feitas rodadas de diálogo de aproximadamente 30 minutos sobre perguntas relacionadas ao regime de bens em análise por cada grupo. O passo seguinte é estabelecer o anfitrião de cada grupo, que deverá permanecer no seu local e os demais membros do grupo, os convidados, deverão visitar os outros grupos. Com a circulação, a) o anfitrião deverá explicar para os convidados do que trata o assunto do seu grupo e quais aspectos são polêmicos ou tem posicionamentos diferenciados pela jurisprudência, devendo os convidados tomar nota. b) os convidados explicarão ao anfitrião, qual o seu assunto de origem e quais as características principais, devendo o anfitrião tomar nota. Após o compartilhamento nos grupos, os convidados deverão retornar para o seu grupo original e comentar com o seu anfitrião o que puderam verificar nas visitas aos demais grupos (diferenças, semelhanças, contradições, etc). Ao final, o grupo deverá fazer uma exposição-síntese oral para todos os outros grupos sobre o seu assunto e destacar a importância do mesmo para o direito de família. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Com a utilização dessa metodologia é possível verificar que o conhecimento sobre o tema da aula é construído pelos próprios alunos, que se utilizam do roteiro proposto e envolvem-se, especialmente, na explicação do conteúdo para os colegas que estão na posição de visitantes ou convidados.

**Palavras-chave:** world café; aprendizagem ativa; direito.

## Aprendizagem Baseada em Projetos: Construção de uma célula sustentável

**SANTOS, D. S.<sup>1</sup>; TORRES, R. B.<sup>1</sup>; RESENDE, J. G. O. S.<sup>1</sup>; RESENDE, J. D. S. A.<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> –UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João Del Rei, MG.  
[savio.sjdrei@gmail.com](mailto:savio.sjdrei@gmail.com)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é um modelo educacional no qual os alunos se deparam com problemas da vida real, considerados por muitos como significativos e buscam soluções, por meio de ações cooperativas. Sendo assim, a ideia de projeto envolve o sentido do novo, de planejar e solucionar problemas do mundo em que o aluno está inserido. Neste contexto, temas de interesse próprio são investigados, de forma individual ou coletiva, desde que apresentem coerência com a disciplina do professor. O projeto deve envolver desafios em atividades que tenham como suporte um método, favorecendo a aprendizagem significativa. A ABP promove algumas vantagens como a interação entre alunos e o professor mediador, diferentes formas de aprendizagem, autonomia, criatividade, boas relações interpessoais, cooperativismo, empreendedorismo e capacidade de resolver problemas. Porém, existem desafios também como resultados parciais indesejados que requeiram novos diagnósticos, reorientação do professor mediador e revisão de todo o projeto, desde o planejamento até os resultados. Como qualquer outro projeto, é preciso seguir uma sequência de etapas. A princípio inicia-se com a abordagem do tema, justificativa, objetivos e problematização envolvendo experiências prévias dos alunos. Após esta etapa, é preciso adquirir novas literaturas que corroborem com os principais argumentos e por final, a execução, elaboração de propostas de intervenção e avaliação dos resultados. **OBJETIVO:** A questão problema do projeto foi a necessidade de solucionar a falta de recursos didáticos, vivenciadas pelos próprios alunos em laboratórios de Biologia, quando os mesmos passaram pelo ensino médio, em escolas do município de origem. **METODOLOGIA:** Este modelo de ensino foi utilizado como metodologia ativa na disciplina de Biologia Humana no curso de Educação Física - Bacharelado do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves – UNIPTAN. Duas turmas realizaram este modelo de ensino, pois fizeram a mesma disciplina no mesmo semestre devido a coincidência de matrizes. Para solucionar os problemas encontrados nos laboratórios de Biologia das escolas de origem, os grupos de alunos criaram uma célula animal em que demonstrassem todas as estruturas morfológicas, de forma lúdica, científica, sustentável e que tivesse um baixo custo. Foram divididos grupos de, aproximadamente, 6 alunos, em salas do UNIPTAN, planejadas para atividades em mesas redondas. **RESULTADOS:** O resultado do projeto foi a criação de células animais construídas com materiais reciclados e/ou de baixo custo, apresentadas em um debate entre os grupos. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Os alunos assimilaram melhor o conteúdo exposto através desta metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos e sentem a necessidade de ampliar este método de ensino-aprendizagem com outros alunos e disciplinas do curso de Educação Física Bacharelado do UNIPTAN, estimulando a empatia e a necessidade de resolução de problemas reais.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Baseada em Projetos; Biologia; Educação Física.

## A Utilização de Metodologia Ativa no Ensino da Disciplina de Epidemiologia no Curso de Enfermagem

**RESENDE, J. D. S. A.<sup>1</sup>; RESENDE, J. G. O. S.<sup>1</sup>; SANTOS, D. S.<sup>1</sup>**

*1 –UNIPTAN, Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves, São João Del Rei, MG.  
[jane.resende@uniptan.edu.br](mailto:jane.resende@uniptan.edu.br); [janedalmada@yahoo.com.br](mailto:janedalmada@yahoo.com.br)*

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O Cenário atual dos procedimentos de ensino vem exigindo a utilização de metodologia ativa à medida que o discente se torna responsável pela sua trajetória e pelo sucesso de seus objetivos. Diante do exposto, a motivação para o trabalho em equipe, além do raciocínio associativo através do uso de tecnologias como filmes são finalidades pedagógicas que foram inseridos na discussão da investigação epidemiológica. **OBJETIVO:** Apresentar e discutir o filme “E a Vida Continua” com os alunos do 4º período de Enfermagem do UNIPTAN para inserção do conhecimento teórico sobre investigação Epidemiológica através da visualização do filme que retrata os primeiros anos da AIDS nos Estados Unidos, desde o início das mortes até a identificação do vírus HIV. **METODOLOGIA:** Foi apresentado o Filme aos alunos após as aulas sobre investigação epidemiológica. Dividiu-se a turma em grupos conforme as questões: a influência dos aspectos sociais e da mídia na investigação de uma doença; o processo de investigação epidemiológica; a influência dos dados estatísticos no andamento das investigações; como a gestão pública pode prejudicar e/ou influenciar o serviço de epidemiologia; a epidemiologia clínica e social apresentada no filme. Esta metodologia foi uma escolha para melhor assimilação de conteúdo, pois desenvolve métodos e ferramentas que podem ser utilizados para orientar decisões em saúde e para avaliação de interposições voltadas ao controle dos problemas de saúde. **RESULTADOS:** As questões apresentadas pela professora foram respondidas pelos grupos de alunos, que fundamentalmente irão prepará-los, futuros enfermeiros, para a realização de tarefas grupais. A discussão mediada pela docente fez os alunos entenderem as dificuldades de se caracterizar e identificar uma nova doença e a utilização na prática das variáveis quantitativas e qualitativas referente à pessoa, bem como sobre suas influências na mudança dos hábitos comportamentais. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A metodologia ativa vem se tornando um exercício necessário aos professores junto de seus alunos na construção de profissionais responsáveis. A apresentação do filme descreveu o nascimento de um problema de pesquisa a partir de um fato e assim, a História Natural da Doença pode ser evidenciada. As atividades grupais desenvolvidas na disciplina de Epidemiologia realizadas pelos futuros enfermeiros estimularam a compreensão de tarefas que deverão ser desenvolvidas pela equipe de enfermagem. Além disto, a discussão entre os grupos enriqueceu a teoria ministrada sobre investigação epidemiológica que fez com que os objetivos fossem efetivamente alcançados.

**Palavras-chave:** Epidemiologia. Investigação Epidemiológica. Enfermagem.

## Uma Revolução das Disciplinas SThEM no Colégio ENIAC

**VIANNA, S. C. G.<sup>1</sup>; BONDIOLI, A. C. V.<sup>2</sup>, SILVA, R.<sup>1</sup>**

*1 – ENIAC, Colégio ENIAC, Guarulhos, SP.*

*2 - NUPE, Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, SP.*

[simone.vianna@eniac.edu.br](mailto:simone.vianna@eniac.edu.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Vivemos uma era de grandes transformações, onde futuras profissões provavelmente não serão trabalhadas na escola, mas sim, por meio do “*ser capaz de aprender para fazer e conviver*”. As escolas brasileiras necessitam com urgência revisar suas metodologias, com vistas à implementação de programas educativos interdisciplinares e ativos, baseados em aprendizagem científica. **OBJETIVO:** Profundamente estimulados pelo movimento da *STEM Revolution*, a equipe de Inovação Pedagógica do Colégio e Centro Universitário ENIAC, juntamente com um grupo de professores das áreas de Ciências da Natureza e Matemática desenvolveram as Oficinas SThEM. **METODOLOGIA:** Ideias de projetos de pesquisa foram trazidas por professores do Ensino Fundamental II e Médio interessados em desenvolvê-los junto aos seus alunos. Após apresentação dessas ideias para as turmas, esses professores perceberam que seus alunos concebiam suas próprias ideias acerca de projetos de pesquisa que gostariam desenvolver. Aliando os propósitos de professores e alunos criaram-se as Oficinas SThEM, cujo espaço foi dedicado ao desenvolvimento de projetos de pesquisa interdisciplinares. Cada oficina foi conduzida em cinco etapas: 1) Redação do Projeto, 2) Apresentação e defesa aos pares e 3) Pesquisa e desenvolvimento, 4) Prototipação e 5) Banca de Avaliação SThEM. **RESULTADOS:** Dentre os estudantes que participaram das oficinas (n=112), 50,9% sentiram-se com maior responsabilidade atribuída e maior capacidade de resolver os problemas decorrentes dos projetos de maneira autônoma. Ao serem questionados sobre o método de aprendizagem das Oficinas SThEM, 44,6% dos estudantes julgaram-no diferente do modelo tradicional expositivo, por ser mais motivador e dinâmico e 47,4% afirmaram perceber a inter-relação dos saberes das disciplinas de química, física, biologia e matemática durante as oficinas. Em relação ao corpo docente participante, 66,7% julgou que, durante as Oficinas SThEM, seus alunos se comportaram de maneira mais motivada e dinâmica; 50% julgou que seus alunos aprenderam mais e com maior facilidade e 83,3% destes docentes sentiram-se fora do papel de protagonista, deixando que seus alunos assumissem essa posição. Por fim, sobre a avaliação ocorrida nas bancas, 83,3% dos docentes julgou tal método mais adequado que o das provas regimentais tradicionais. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** No Colégio ENIAC assistimos a uma verdadeira revolução no ensino das Ciências que contribuiu para desenvolver atitudes e destrezas cognitivas de alto nível intelectual em nossos alunos, podendo ser um impulso para a formação de futuros cientistas, ou mesmo contribuir para a formação sólida e inovadora de futuros profissionais.

**Palavras-chave:** Oficinas de aprendizagem. Inovação acadêmica. Aprendizagem ativa. Interdisciplinaridade.



## Avaliação da Metodologia de *Design Thinking* na Elaboração das Aulas de Laboratório da Disciplina EAL304 – Química e Bioquímica de Alimentos

**TRIBOLI, E. P. D. R.<sup>1</sup>; RIBEIRO, E. P.<sup>1</sup>; IGUTI, A. M.<sup>1</sup>**

1 – CEUN-IMT, Centro Universitário do Instituto Mauá de Tecnologia, São Caetano do Sul, SP.  
[triboli@maua.br](mailto:triboli@maua.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Na disciplina EAL304 – Química e Bioquímica de Alimentos, em 2017, houve uma mudança na condução das aulas práticas. Em vez de disponibilizar os procedimentos a serem executados ao longo do ano, exigiu-se que os alunos, com a metodologia *design thinking*: 1) refletissem sobre um assunto discutido em aula e pensassem sobre alguma dúvida ou curiosidade e fizessem hipóteses; 2) planejassem experimentos para testar suas hipóteses; 3) buscassem na literatura a metodologia necessária; 4) elaborassem a lista de matérias primas, reagentes, vidraria, equipamentos etc.; 5) executassem o(s) experimento(s); 6) realizassem os cálculos com a análise crítica dos resultados; 7) apresentassem os resultados aos colegas e respondessem a questionamentos. **OBJETIVO:** Avaliar a percepção dos alunos em relação à utilização de uma metodologia de aprendizagem ativa para o planejamento e execução de aulas práticas de uma disciplina do curso de Engenharia de Alimentos. **METODOLOGIA:** A primeira etapa foi individual e consistiu da **colocação do problema**: quais são os parâmetros relacionados com (assunto da aula) que devem ser avaliados por meio de experimentos? (5 min.). A segunda, consistiu na realização de uma **entrevista** com um colega para troca de percepções (10 min.). Após, houve um **refinamento** da etapa com a troca de papéis e repetição da entrevista (8 min.). Da quarta etapa em diante, quatro alunos realizaram uma **discussão em grupo** para elaborar uma lista de ideias (10 min.). Na etapa de **definição do problema** (3 min.) o grupo apresentou a resposta final para o problema. A sexta etapa foi a **definição dos parâmetros a serem avaliados** e a última foi a redação da **metodologia e material** para a execução da aula. **RESULTADOS:** Cerca de 82 % dos alunos participaram ativamente em todas as etapas do processo e metade deles ponderou que, mesmo tendo aprendido mais, o trabalho foi excessivo; contudo, todos concordaram que o tempo foi adequado, mas cerca de 46 % da turma teve que utilizar horários extraclasses para finalizar a tarefa. Uma possível explicação para o trabalho extra e a falta de tempo se deve ao fato de que 30 % dos alunos relataram que a execução dos ensaios não foi adequada, exigindo sua repetição por diversas vezes. Cerca de 46 % da turma relatou que todos trabalharam igualmente, com interesse e dedicação, enquanto que 54 % disseram que somente metade do grupo mostrou o empenho esperado, sendo o respondente uma dessas pessoas. Cerca de 91 % da turma considerou que a metodologia ajudou bastante no aprendizado e 100 % relataram que aprenderam o conteúdo com os experimentos. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A metodologia de aprendizagem ativa propiciou o desenvolvimento de maior autonomia aos estudantes em geral e, especificamente, para o trabalho em laboratório, auxiliou no desenvolvimento de habilidades de planejamento e execução de ensaios e no entendimento da finalidade de cada etapa dos procedimentos adotados.

**Palavras-chave:** *Design thinking*. Aulas práticas. Aulas de laboratório. Química de alimentos.

## Aplicações de Aprendizagem Ativa usando *Flipped Classroom* e *Blended Learning*

**DENIS, E.**<sup>1</sup>

1 – CEUN-IMT, Instituto Mauá de Tecnologia, São Caetano do Sul - SP.  
[everson@maua.br](mailto:everson@maua.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Esse modelo de ensino utilizou um Ambiente Virtual de Aprendizagem aplicado em atividades complementares denominadas PAEs (Projetos e Atividades Especiais) que foram oferecidas para alunos da 1ª a 3ª séries (Administração, Design e Engenharia). Foram usadas duas estratégias em semestres diferentes. No primeiro semestre, a atividade foi oferecida 100% EAD, de forma que os alunos participavam do curso, realizavam atividades com acompanhamento online do professor pelo ambiente AVA, resolviam atividades com simuladores. Com o objetivo de avaliar o desempenho dos alunos (turmas diferentes, mas com o mesmo propósito de atividade, com a possibilidade de implementar também um projeto (caso fosse a escolha dos grupos de alunos), no segundo semestre foram usadas técnicas de *Flipped Classroom* e *Blended Learning*). Os alunos estudavam no ambiente EAD (recursos de textos, vídeos, quizzes, entre outros) e nos encontros presenciais, eles desenvolviam atividades e/ou projetos. **OBJETIVO:** Apresentar estratégias de aprendizagem ativa em atividades complementares do curso denominados PAEs (Projetos e Atividades Especiais). Essas foram oferecidas para alunos da 1ª a 3ª séries (Administração, Design e Engenharia). **METODOLOGIA:** No primeiro semestre, a atividade foi oferecida 100% EAD, de forma que os alunos participavam do curso, realizavam atividades com acompanhamento online do professor pelo ambiente AVA, resolviam atividades com simuladores. Com o objetivo de avaliar o desempenho dos alunos (turmas diferentes, mas com o mesmo propósito de atividade, com a possibilidade de implementar também um projeto (caso fosse a escolha dos grupos de alunos), no segundo semestre foram usadas técnicas de *Flipped Classroom* e *Blended Learning*). Os alunos estudavam no ambiente EAD (recursos de textos, vídeos, quizzes, entre outros) e nos encontros presenciais, eles desenvolviam atividades e/ou projetos. **RESULTADOS:** - Os alunos ficaram mais ativos e participativos. - Os alunos se sentem mais motivados com estratégias e dinâmicas diferenciadas. - Foi observado que o uso de técnicas de *Flipped Classroom* combinado com *Blended Learning* gera resultados mais positivos para os alunos, pois eles se tornam mais ativos, participativos e produtivos, se comparado com soluções 100% EAD (alunos não se dedicam conforme o esperado - figura 1). Essas metodologias podem ser aplicadas em outras atividades PAEs da Mauá. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** - Foram usadas técnicas de *Flipped Classroom* combinado com *Blended Learning* (ambiente EAD antes dos encontros, para estudo preliminar do assunto, com textos, vídeos, quizzes, entre outros), onde nos encontros presenciais foram desenvolvidas atividades e projetos (simuladores e implementação prática), dessa forma, o resultados se tornou mais produtivo para os alunos, pois os alunos se ficaram mais ativos, participativos e produtivos, se comparado com soluções 100% EAD (alunos não se dedicam conforme o esperado). Essas metodologias podem ser aplicadas em outras atividades e cursos.

**Palavras-chave:** Flipped Classroom; Blended Learning; EAD.

## PAE – HAB-IMT

**MURAKAMI, G.<sup>1</sup>; PINHEIRO, D.M.<sup>1</sup>**

(1) CEUN-IMT – Centro Universitário do Instituto Mauá de Tecnologia – São Caetano do Sul, SP.  
[gmurakami@maua.br](mailto:gmurakami@maua.br)

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Neste século, o comércio, a ciência e a defesa das nações dependerão cada vez mais do domínio do espaço e das possibilidades criadas pelas telecomunicações e pelos satélites posicionados na órbita terrestre. O que até pouco tempo pertencia ao mundo da ficção científica tornou-se realidade que não pode ser ignorada pela geopolítica internacional. O Brasil produz satélites, foguetes de sondagem e veículos lançadores. A ampliação de pesquisas nessa área agrega não apenas melhorias para o Brasil como impõe vantagens estratégicas. Por isso, o programa espacial brasileiro investe em bases fortes de engenharia, tecnologia e infraestrutura de apoio às atividades espaciais. Os alunos e professores do Instituto Mauá de Tecnologia – IMT, desenvolveram um balão de alta altitude, o HAB-IMT com o objetivo de lançar na atmosfera experimentos científicos. São projetos que incentivam a experimentação e desenvolvimento de conhecimentos relacionados às ciências espaciais são fundamentais para a capacitação de recursos humanos no país. **OBJETIVO:** O objetivo deste trabalho é descrever o desenvolvimento de um Balão de Alta Altitude, o HAB-IMT, para lançar na atmosfera experimentos científicos na área aeroespacial e astrobiologia. São projetos que incentivam a experimentação e desenvolvimento de conhecimentos relacionados às ciências espaciais e são fundamentais para a capacitação de recursos humanos no país. Esse projeto desafia os alunos a obterem uma experiência *hands-on* durante aproximadamente um ano, desde a concepção, por meio da integração e teste até a operação real do sistema; capacita professores, alunos do IMT e alunos do ensino médio através das parcerias com colégios, utilizando metodologias ativas de aprendizagem. **METODOLOGIA:** O projeto do HAB-IMT é um projeto multidisciplinar, permitindo a aplicação de algumas técnicas de aprendizagem ativa: Aprendizagem Baseada em Projetos, Aprendizagem Baseada em Problemas, Aprendizagem aos Pares e Sala de Aula Invertida. **RESULTADOS:** No início do curso foi aplicado aos alunos um questionário (pré-teste) e no final do curso foi aplicado o mesmo questionário (pós-teste) onde foi possível analisar o ganho educacional dos alunos. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Os desafios presentes inerentes ao projeto foram inúmeros e pode-se destacar as restrições severas de massa e volume; relatar os resultados da dinâmica de voo durante a subida e descida do balão; dimensionar, construir e testar os circuitos eletrônicos que foram utilizados para controle e rastreamento do balão; resgate do experimento. A aplicação dos conceitos utilizando as técnicas de metodologias ativas foram bem recebidas pelos alunos e professores envolvidos, podendo permitir uma melhor capacitação de todos os envolvidos no processo. A análise do ganho educacional dos alunos sugere que os alunos gostam de trabalhar em projetos *hands-on* e são estimulados pela oportunidade de combinar as atividades práticas e a teoria.

**Palavras-chave:** Balão de alta altitude. Aprendizado baseado em projetos. Aprendizado baseado em problemas. Instrução aos pares.