



APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM: UM ESTUDO DE CASO NO PROJETO DESAFIO DE MODA

Weber, Patrícia Cristina Nienov; Universidade do Estado de Santa Catarina, patynienov@gmail.com¹

Sant Anna, Mara Rubia; Dra.; Universidade do Estado de Santa Catarina, sant.anna.udesc@gmail.com²

Silveira, Icléia; Dra.; Universidade do Estado de Santa Catarina, icleiasilveira@gmail.com³

Resumo: O artigo teve como objetivo mostrar a aplicação das Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem em um projeto de extensão intitulado Desafio de Moda. Utilizou-se a pesquisa qualitativa e pesquisa descritiva quanto ao seu objetivo, sendo realizada nos limites de um estudo de caso. Os resultados indicaram que habilidades criativas são necessárias aos profissionais da área de moda e compatível com a necessidade da sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Aprendizagem; Metodologias; Projeto de Moda.

Abstract: *This article aim to show the application of the Active Teaching and Learning Methodologies in an extension project titled Fashion Challenge. Qualitative and descriptive research were used for its purpose which were carried out within the limits of a case study. The results indicated that creative skills are necessary for fashion professionals and it is compatible with the contemporary society needs.*

Key words: *Learning; Challenge; Methodologies.*

1 Mestranda em Design de Vestuário e Moda pela UDESC, Especialista em Modelagem do Vestuário e Acessórios pela UPF e em Negócios de Moda e Vestuário pelo SENAI Blumenau. Docente da ára de Moda/Vestuário no IFRS Campus Erechim.

2 Pós- Doutorado na Universidade de Strasbourg; Doutorado em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul; mestrado em História pela Universidade Federal de Santa Catarina

3 Doutorado em Design pela PUC/RIO. Mestrado em Engenharia de Produção pela UFSC; Especialista em Moda pela UDESC.



1 INTRODUÇÃO

Atualmente vive-se na chamada “era da informação”, onde qualquer indivíduo pode produzir e divulgar conhecimentos, bem como gerar e distribuir informações. Com a disponibilidade da *Web* e de várias tecnologias o acesso a todo tipo de informação tornou-se mais fácil. Em contrapartida saber como lidar com o excesso de informações é uma habilidade nova que as pessoas precisam desenvolver, e que a escola ainda não está preparada para ensinar. Adaptar-se à rapidez com que a tecnologia avança também é imprescindível.

Se avaliarmos o dinamismo da sociedade da informação, não fica difícil perceber o quanto a escola encontra-se despreparada e atrasada no sentido de desenvolver habilidades compatíveis com estas demandas, já que permanece trabalhando com os mesmos métodos século passado. Contudo, mesmo utilizando métodos mais tradicionais, ainda hoje pela maioria das escolas, é possível aprender os conteúdos necessários e desenvolver algumas habilidades importantes como memória e atenção, por exemplo.

Talvez não seja o caso de focar no desenvolvimento de habilidades técnicas para lidar com aparelhos eletrônicos ou com um *software* específico, pois isto, já foi o ponto principal no início do período de automação dos equipamentos. Este momento requer habilidades que permitam ao aluno adaptar-se com mais facilidade e fluidez às mudanças tecnológicas e compreender de que forma é possível lidar com a enxurrada de informações disponíveis, para que possam utilizá-las em seu favor e em benefício da sociedade em que vive.

As Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem não são ideias totalmente novas, porém tem recebido especial atenção nos últimos anos e têm sido vistas como uma alternativa para mudança no cenário educacional. Tais metodologias tem como



premissa uma aprendizagem centrada no aluno, com propostas que quebram o paradigma da educação tradicional invertendo a lógica da sala de aula. O protagonista na construção do conhecimento é o aluno e o professor, por sua vez, também tem seu papel revisado, deixando de ser o único detentor do conhecimento para tornar-se um orientador e mediador na sala de aula. A utilização de recursos tecnológicos é propulsora da utilização das Metodologias Ativas e tem especial importância no processo de mudanças. Este trabalho visa conhecer de forma mais aprofundada a estratégia pedagógica do projeto de extensão intitulado Desafio de Moda e identificar como são aplicadas as Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem. Trazer à luz uma prática pedagógica diferenciada poderá inspirar profissionais da educação da área de moda a buscarem mais conhecimentos sobre o potencial e a aplicação das Metodologias Ativas em sala de aula através do conhecimento sobre uma prática que trouxe resultados efetivos.

A pesquisa tem abordagem qualitativa e descritiva, realizada nos limites de um estudo de caso. No decorrer deste trabalho serão abordados os principais conceitos de Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem e suas características, que serão posteriormente comparadas com a prática desenvolvida no projeto Desafio de Moda.

2 METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Para Moran (2018, p. 29), as “metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida.” Ao mencionar “híbrida” o autor se refere à possibilidade de utilizar mais que uma metodologia ativa ao mesmo tempo, o que pode conferir um processo de aprendizagem enriquecedor e significativo, que prepara o aluno para as demandas da sociedade atual.

Obviamente é possível aprender pelo modelo tradicional de ensino, tanto que o modelo perdura até os dias atuais. Ocorre que é um modelo em falência sob a óptica das habilidades que precisam ser desenvolvidas para formação de um profissional que



atenda as demandas de uma sociedade com grande volume de informações e tecnologias disponíveis. Assim, entende-se que a aplicação das metodologias ativas pode ser um caminho a ser trilhado no sentido de melhorar os resultados do processo de ensino e aprendizagem já que estas, se bem aplicadas, tem grande potencial para uma formação mais ampla, além do conteudismo. “Muitos correm atrás de receitas milagrosas para mudar a educação. Se fossem simples, já as teríamos encontrado há muito tempo” (MORAN, 2018, p. 9). Considerando as metodologias como um possível caminho para uma educação mais ampla e atualizada, é conveniente entender melhor algumas delas para que seja possível avaliar sua viabilidade, ou mesmo identificar possibilidades de uma combinação em um modelo híbrido.

2.1 SALA DE AULA INVERTIDA

O conceito de sala de aula invertida não é novo e foi apresentado já nos anos 1990, por Eric Mazur, que realizou estudos na Universidade de Harvard, e já nesta época mencionava que “[...] o computador em breve será parte integral da educação” (MAZUR, 1991, apud NETO; PEREIRA; TREVELIN, 2013, p. 6).

A Sala de Aula Invertida funciona de uma maneira relativamente simples e “prevê o uso intensivo das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para a transmissão dos conceitos ao aluno, dando espaço para que nas aulas propriamente ditas o professor possa utilizar atividades mais interativas, que desenvolvam habilidades de raciocínio mais complexas” (SUHR, 2016, p. 6).

Bergmann (2018, p. 18) sugere que as atividades mais complexas, aquelas que utilizarão a maior parte do tempo em sala de aula, como por exemplo, analisar e aplicar conceitos, resolver problemas e desenvolver projetos estejam em foco, e a exposição do conteúdo possa ser feita extra classe, por se tratar de uma atividade de menor complexidade. A ideia é bastante simples: os alunos tem um contato inicial com o conteúdo antes de virem para a sala de aula, através de vídeo aulas, textos ou pesquisas, e no precioso tempo onde há tutoria do professor podem tirar suas dúvidas sobre o



conteúdo visto, desenvolver atividades, projetos e solução de problemas, que são as tarefas mais complexas e a interação com o professor torna-se muito mais relevante. Nesse contexto, a mediação tecnológica torna-se uma importante aliada neste processo de inversão da sala de aula, como já imaginava Mazur nos anos 1990, uma vez que facilita o trabalho e oferece muitas possibilidades como gravação de vídeos, pesquisas *online*, compartilhamento de materiais digitais diversos e que podem ser produzidos ou selecionados na *web* pelo professor conforme seu objetivo.

Dessa forma, fica evidente que a Sala de Aula Invertida é uma metodologia que quebra o paradigma da sala de aula tradicional e que a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação é o que dá suporte para tal metodologia.

3.2 APRENDIZAGEM POR JOGOS: GAMIFICAÇÃO

Uma das possibilidades de metodologias ativas emergentes é a aprendizagem por jogos ou gamificação, que é motivadora para os alunos pois varia a formatação do modo como os conteúdos são disponibilizados. Trata-se da aplicação de conceitos aplicados em jogos, como competição individual ou em grupos, desenvolvimento de estratégias, propostas de cooperação, sistemas de recompensa, entre outros, e que aparecem em um contexto diferenciado, fora dos games para diversão. A “gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo” (FADEL, *et al*, 2014, p. 15).

A utilização de estratégias de gamificação em sala de aula costumam ser bem aceitas pelos alunos, já que os jogos fazem naturalmente parte de seu cotidiano. Bacich e Moran (2018, p. 47) afirmam que para as gerações acostumadas a jogar, a linguagem dos jogos é atraente e facilmente compreendida. Nesse sentido, a utilização de gamificação é uma estratégia interessante e que pode ser aplicada de várias formas e em diferentes áreas.

A gamificação se apresenta como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois



a linguagem e metodologia dos games são bastante populares, eficazes na resolução de problemas (pelo menos nos mundos virtuais) e aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento. Ou seja, a gamificação se justifica a partir de uma perspectiva sociocultural (FARDO, 2013, p. 3).

Nesse sentido, utilizar jogos e roteiros de gamificação em sala de aula torna-se motivador e prazeroso para os alunos, já que trata-se de um contexto próximo à sua realidade permitindo uma identificação imediata com tal contexto, tornando o processo de aprendizagem mais valoroso e relevante.

2.3 APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS

A Aprendizagem Baseada em Problemas, para qual comumente se utiliza a sigla ABP, é uma metodologia que inverte a lógica do ensino tradicional e é baseada em problemas encontrados no cotidiano laboral do aluno, ou que ele encontrará quando ingressar no mercado de trabalho. A ABP abrange diferentes enfoques no processo de ensino e aprendizagem, podendo se referir a conceitos didáticos baseados na solução de problemas ou mesmo combinando os currículos tradicionais com a solução de problemas utilizando projetos, sendo que independente da formatação o foco sempre é o processo de aprendizagem, como afirmam Enemark e Kjaersdam (2009, p. 17).

A ABP, diferentemente do método de ensino tradicional baseado na transmissão de conhecimentos disciplinares, representa uma perspectiva do ensino aprendizagem ancorada no construtivismo, na (re)construção dos conhecimentos, cujo processo é centrado no estudante (MANZINI; MORAES, 2006, p. 126)

A utilização da ABP em sala de aula traz muitos ganhos para o processo de ensino e aprendizagem, entre eles uma maior integração entre a universidade e a empresa, já que muitos problemas não resolvidos podem ser trazidos pelos alunos ou pelas próprias empresas. Outras vantagens de acordo com Enemark e Kjaersdam, (2009, p. 18), são a integração entre ensino e pesquisa, já que resultados de pesquisas recentes poderão ser aplicados em muitos casos, além da integração pesquisa e empresa pois



podem surgir novas soluções que podem ser apresentadas e exploradas de forma científica.

Muitas atividades por vezes são confundidas com ABP, por exemplo a análise de um estudo de caso após uma aula expositiva é uma atividade comum, já que funciona como uma aplicação prática dos conceitos estudados, não tratando-se de ABP se aplicada desta forma. Para um processo de Aprendizagem Baseada em Problemas o estudo de caso antecede a exposição dos conceitos e a necessidade de buscá-los surge naturalmente a partir das tentativas de solução do problema estudado, surgindo também a necessidade de buscar conceitos de outras áreas, ou seja, a interdisciplinaridade, já que os conhecimentos de várias áreas se relacionam entre si na prática. Nesse sentido, o professor também precisa estar preparado para orientar os alunos na busca dos conhecimentos necessários independente da sua área de formação. Nesta situação, uma abordagem utilizando Aprendizagem Baseada em Projetos pode ser mais adequada, como descrito a seguir.

2.4 APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) está relativamente próxima da Aprendizagem Baseada em Problemas com a diferença de que esta irá gerar um produto final a partir do projeto. Os alunos aprendem por experimentação e são eles que demandam quais os conhecimentos necessários em cada fase do projeto até alcançarem o produto desejado.

A ABP pode ser definida pela utilização de projetos autênticos e realistas, baseados em uma questão, tarefa ou problema altamente motivador e envolvente, para ensinar conteúdos acadêmicos aos alunos no contexto do trabalho cooperativo para a resolução de problemas (BENDER, 2014, p. 16).

Os projetos de ABP costumam incluir vários tipos de atividades, entre elas nuvem de ideias sobre as possibilidades de solução, coleta, organização e síntese das informações e aplicação das hipóteses criadas para chegar ao produto final.





Em uma era em que as mídias digitais permitem a comunicação instantânea e há disponibilidade de informações quase ilimitadas na internet, os defensores da ABP sugerem que produzir sentido a partir da grande quantidade virtual de informações caóticas é exatamente o tipo de construção do conhecimento que todo aluno no mundo de hoje precisa dominar (BENDER, 2014, p. 25).

Em um sistema tradicional de ensino quem faz a busca/seleção e síntese das informações é o professor, negando ao aluno a possibilidade de construir o próprio conhecimento a partir das informações coletadas, e dessa forma esse tipo de habilidade não é desenvolvida, trazendo prejuízos à formação do aluno especialmente no contexto da sociedade atual onde há muita informação disponível e é preciso saber onde encontrar a informação e sobretudo o que fazer com ela. Contudo há necessidade de compreender melhor como as metodologias ativas aqui descritas podem contribuir na formação do profissional de moda que trabalha na era da informação.

3 O PROJETO DESAFIO DE MODA

O Desafio de Moda é um projeto de extensão promovido pelo IFRS (Instituto Federal do Rio Grande do Sul) campus Erechim em parceria com o Sindinvest (Sindicato das Indústrias do Vestuário do Alto Uruguai) e Sebrae (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas) com o principal objetivo de capacitar empreendedores e futuros empreendedores da área de moda e vestuário do Alto Uruguai Gaúcho para atuarem no mercado de trabalho regional.

O projeto Desafio de Moda já está em sua quarta edição tendo iniciado sua proposta no ano de 2015, no Salão do Empreendedor, promovido pelo SEBRAE durante a Frinape (feira multissetorial regional que acontece em Erechim-RS). Inicialmente, a ideia era desenvolver alguma atividade relevante de capacitação na área de vestuário e moda, que é bastante desenvolvida na região do Alto Uruguai Gaúcho, em um espaço oferecido pelo Sebrae dentro do Salão do Empreendedor, que promoveu na ocasião várias atividades de capacitação e orientação para empreendedores da região. Através de algumas reuniões entre IFRS, SEBRAE e Sindinvest para discussão sobre as opções de capacitação aplicáveis àquele contexto, surgiu a proposta de um desafio entre equipes



que trabalhariam no desenvolvimento de soluções para alguma empresa de confecção da região formatando-se a proposta do Desafio de Moda.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DO PROJETO DESAFIO DE MODA

Para participar do projeto os interessados devem organizar-se em equipes de três integrantes, que podem ser estudantes da área de moda (ativos ou egressos), profissionais autônomos e funcionários de empresas (independente de possuírem alguma certificação) e demais pessoas com interesse e conhecimento técnico suficiente para participarem da proposta. Há um regulamento específico que rege a participação das equipes e descreve como será o funcionamento das principais atividades, prevendo inclusive situações em que a equipe pode ser penalizada com a exclusão de sua participação.

O Sindivest identifica uma empresa de confecção da região com interesse em participar do projeto trazendo sua situação problema para ser apresentada para as equipes. Esta empresa apresenta seu histórico, catálogo de produtos entre outros aspectos que sejam relevantes à apresentação da sua proposta.

Com base na situação problema apresentada pela empresa representantes do IFRS e do SEBRAE selecionam os profissionais que irão atuar no projeto para orientação e instrução das equipes participantes. São preparadas mini palestras, com duração máxima de vinte e cinco minutos que abordam conhecimentos teóricos que possam ser aplicados no desenvolvimento de uma solução para a situação problema apresentada, além de preparar tutores que irão auxiliar as equipes nas diversas etapas do projeto. Estes tutores também vão sendo substituídos ao longo do projeto, de acordo com a etapa de desenvolvimento, uma vez que são especializados em diferentes áreas (marketing, negócios, desenvolvimento de produto, entre outras) de acordo com a necessidade identificada para a situação problema proposta.

As atividades principais do projeto, que tem a participação das equipes, tem um total de vinte horas de duração distribuídas em dois ou três dias de atividades e



geralmente ocorrem em finais de semana. Toda infraestrutura física necessária para o desenvolvimento das atividades, bem como os materiais, são disponibilizados pelo IFRS, SEBRAE e Sindinvest.

As propostas de solução são avaliadas por uma banca, cuidadosamente selecionada pela organização do projeto, que inclui um representante da empresa que apresentou a situação problema, tudo de acordo com os critérios pré estabelecidos como criatividade, inovação e pertinência a proposta, entre outros aspectos que podem variar de acordo com a sugestão da empresa. Esta avaliação ocorre em dois momentos: no primeiro, ao fim da etapa projetual, as equipes apresentam de forma oral sua proposta de solução para a banca e todos os outros participantes e no segundo momento, ao final da etapa de desenvolvimento de produto, onde são apresentados para banca os protótipos dos produtos e uma defesa da proposta como um todo, incluindo a parte projetual, e justificando a relevância da proposta. De acordo com a disponibilidade de materiais e infraestrutura é realizado um ponto de corte na etapa projetual, onde as equipes com menor desempenho são desclassificadas, podendo seguir apenas participando das mini palestras e oficinas disponibilizadas.

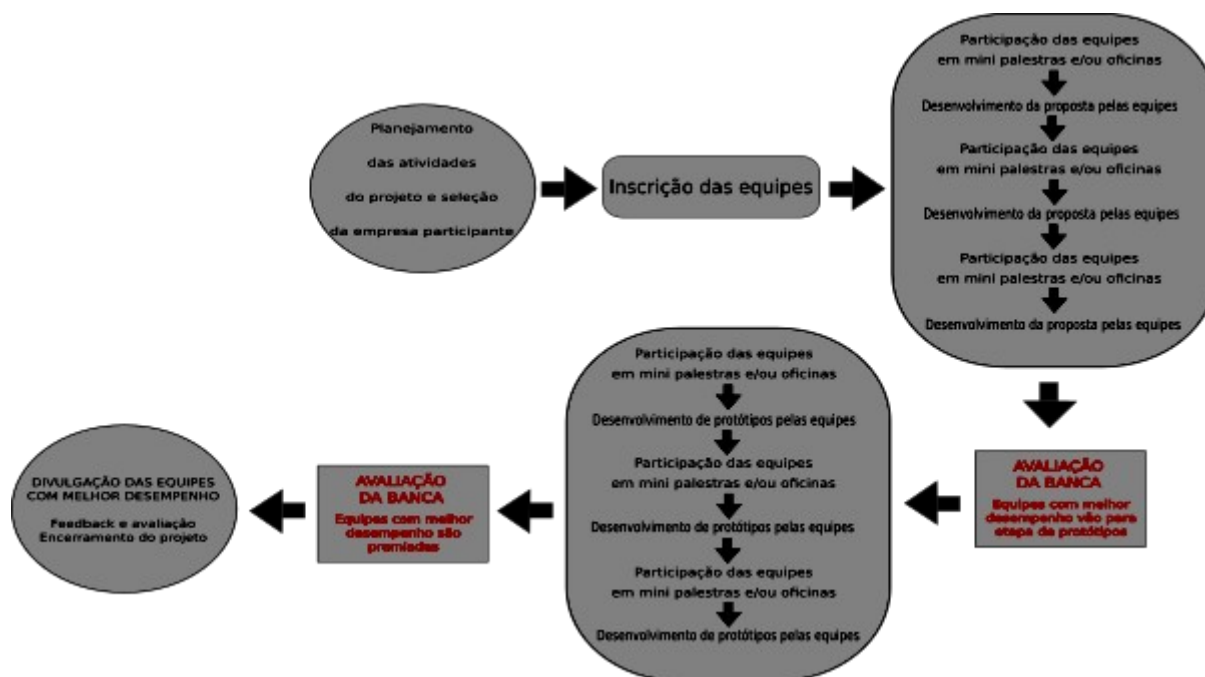
Com o intuito de valorizar o desempenho das equipes, são oferecidas premiações para as três equipes que apresentarem as melhores propostas de solução. As premiações oferecidas são captadas junto a outras empresas e instituições caracterizadas como apoiadoras do projeto, sendo que são priorizados prêmios que auxiliem no processo de capacitação dos participantes, tais como livros, cursos livres, acessórios e equipamentos utilizados no trabalho da área de moda (réguas de modelagem, livros, máquinas de costura, cursos na área de gestão e negócios e/ou na área de moda/vestuário, estágios e visitas técnicas) tornando a premiação significativa para os participantes. Além das premiações para as equipes com destaque também são oferecidos certificados de participação para todas as equipes participantes.

Na figura 1 pode-se verificar a sequência das atividades do projeto como um todo:





Figura 1: Esquema de funcionamento das atividades do projeto Desafio de Moda



Fonte: a autora.

Observando o infográfico, fica evidente o momento em que há a seleção das equipes com melhor desempenho, tanto no primeiro momento como no segundo, onde as atividades são finalizadas. O *feedback* e encerramento do projeto são realizados alguns dias após o desenvolvimento das atividades através de questionários e reuniões com as instituições parceiras, onde são avaliados os resultados e projetadas possibilidades para novas edições do projeto.

5 RESULTADOS OBTIDOS

Após análise detalhada do funcionamento do projeto de extensão Desafio de Moda foi possível identificar a presença de uma metodologia de ensino híbrida, ou seja,



que contempla mais do que uma metodologia ativa em sua proposta de trabalho. As metodologias de ensino utilizadas no projeto não estão descritas em sua documentação de registro junto às instituições que promovem o projeto mas é possível identificá-las através da observação das atividades sendo desenvolvidas e também, pelo relato dos professores que participaram do projeto.

Dentre as metodologias ativas que foram observadas no desenvolvimento do projeto pode-se destacar justamente a Aprendizagem Baseada em Problemas e Aprendizagem Baseada em Projetos, tendo em vista que há uma situação problema real apresentada por uma empresa e para a qual deve ser desenvolvido o protótipo de um produto de moda. Outra característica que indica a aplicação das metodologias citadas é a interdisciplinaridade, já que são necessários conhecimentos de outras áreas além da área de moda para desdobrar uma proposta de solução adequada, tais como conhecimentos de marketing, custos e finanças, negócios e empreendedorismo.

Estes conhecimentos são agregados através de mini palestras e/ou oficinas de curta duração que fornecem apenas conceitos básicos dando direcionamento aos participantes, no sentido de indicar os tipos de conhecimentos necessários, e a partir daí os participantes precisam buscar mais informações sobre cada assunto para aplicar à proposta. Com a presença de tutores de diferentes áreas durante a execução das propostas os participantes podem tirar dúvidas e trocar experiências, tendo assim, orientação de vários profissionais durante toda a atividade, assumindo o papel que teria o professor quando da aplicação destas metodologias em sala de aula.

Também, de acordo com as metodologias ativas citadas, o trabalho em equipe é uma característica marcante e que também aparece no Desafio de Moda pois a participação dos interessados nesse projeto acontece em grupos, que podem ser formados de forma aleatória. Estes grupos são formados antes do início da atividade na fase de inscrições das equipes. É importante mencionar que a maioria das equipes que participam do projeto, formam os grupos de forma estratégica, de acordo com o tipo de habilidades de cada um: um integrante tem mais facilidade para o desenho de moda,



outro para costura ou modelagem, outro com mais interesse na área de marketing e negócio, com boa comunicação oral, ou com visão de mercado ou experiência, e assim por diante. As afinidades entre os membros da equipe nem sempre são o ponto essencial na formação das equipes, mas a colaboração entre os membros do grupo é crucial para o sucesso do projeto.

Cada equipe é responsável por efetuar pesquisas e acessar os conhecimentos mais relevantes que possam ser aplicados na proposta que está sendo desenvolvida e por identificar de que forma poderão ser aproveitados os conceitos expostos nas mini palestras e oficinas, tornando-as autônomas sobre o processo de construção de uma solução adequada ao problema exposto pela empresa, porém, como já mencionado aqui, sempre com orientação, permitindo que cada equipe seja protagonista em sua proposta.

As propostas de solução apresentadas pelas equipes são geralmente bastante criativas e viáveis, e não raro, há várias propostas diferentes que podem solucionar o problema da empresa. Como as propostas desenvolvidas são apresentadas para todos os participantes, além da banca avaliadora, os próprios participantes percebem a diversidade de soluções possíveis e os pontos fortes e fracos da solução que eles mesmos desenvolveram, podendo observar quais as competências que faltam para melhorar a proposta, fato bastante característico da Aprendizagem Baseada em Projetos, e que gera um crescimento pessoal e profissional diferenciado ao aluno participante.

Os conceitos de Sala de Aula Invertida são menos perceptíveis no projeto Desafio de Moda, embora haja, de certa forma, uma inversão em relação à dinâmica de sala de aula tradicional, um vez que os participantes tiveram acesso à vários conceitos importantes em sua formação acadêmica, porém isto não ocorre com todos os participantes, já que estes não são obrigados a ter a referida formação.

Também com menor intensidade percebe-se a aplicação do conceito de gamificação, já que as atividades são desenvolvidas em etapas que ficam cada vez mais complexas, subindo de nível como em um jogo, e há característica de competição entre as equipes, que concorrem para não serem desligadas da atividade na primeira avaliação



da banca e pela premiação oferecida, dando ares de jogo ao ambiente onde as atividades são desenvolvidas. Nota-se também a decepção daqueles que não conseguem alcançar seus objetivos tendo que sair da competição na primeira etapa, o que não significa que não foram capazes de adquirir habilidades importantes, mas que em alguns aspectos não desenvolveram as competências necessárias. Várias equipes retornam em edições posteriores, sempre com o desejo de avançarem mais etapas em relação à última participação e relatam que o aprendizado no Desafio de Moda é relevante para a vida profissional e também pessoal.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Desafio de Moda é bastante rico em sua abordagem pedagógica, embora isto não esteja descrito em seus registros documentais, o que pode ser melhorado em edições futuras, de forma a justificar a relevância do projeto também sob a ótica pedagógica.

Foi possível identificar no projeto Desafio de Moda uma Metodologia Híbrida, que combina Aprendizagem Baseada em Problemas e Aprendizagem Baseada em Projetos, com alguns aspectos de gamificação sem uso de tecnologia e muito poucas características de sala de aula invertida, com resultados muito positivos em relação à construção de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades e competências nos participantes. Há também significativa interação empresa x instituição de ensino, através da situação problema exposta pela empresa e pela avaliação das soluções pela empresa proponente, validando os projetos apresentados pelos alunos.

Certamente uma atividade similar a esta desenvolvida em sala de aula, em lugar das metodologias tradicionais, poderia contribuir com uma formação mais ampla e compatível com as necessidades da sociedade atual, onde somente os conhecimentos técnicos e habilidades simples como atenção, organização e memória já não são mais suficientes. Nesse sentido, cada professor e instituição deve rever suas práticas



pedagógicas e metodologias utilizadas de modo que possam estar condizentes com a realidade atual.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.) **Metodologias ativas para uma educação transformadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso. Porto Alegre. 2018.

BENDER, William N. **Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação Diferenciada**. Porto Alegre. Penso. 2014.

BERGMANN, Jonathan. **Aprendizagem Invertida para Resolver o Problema do Dever de Casa**. Porto Alegre. Penso. 2018.

ENEMARK, Stig; KJAERSDAM, Finn. **A ABP na Teoria e na Prática: A Experiência de AALBORG na Inovação do Projeto no Ensino Universitário**. In: ARAÚJO, Ulisses F; SASTRE, Genoveva (orgs). **Aprendizagem Baseada em Problemas no Ensino Superior**. 3 ed. São Paulo. Summus. 2016.

FADEL, Luciane Maria; et al. **Gamificação na Educação**. São Paulo. Pimenta cultural. 2014.

FARDO, Marcelo Luís. **A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem**. **Revista Renote Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre, v. 11, n. 1. 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo. Atlas. 2002.

MANZINI, Eduardo José; MORAES, Magali Aparecida Alves de. **Concepções sobre a Aprendizagem Baseada em Problemas: um Estudo de Caso na Famema**. **Revista Brasileira de Educação Médica**. Scielo. 2006.

MORAN, José Manuel. **Ensino e Aprendizagem Inovadores com Apoio de Tecnologias**. In: **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. BEHRENS, Marilda A.; MASETTO, Marcos T.; MORAN, José Manuel. Campinas. Papirus. 2017.

NETO, José Dutra de Oliveira; PEREIRA, Marco Antônio Alves; TRAVELIN, Ana Teresa Colenci. **A Utilização da “Sala de Aula Invertida” em Cursos Superiores de Tecnologia: Comparação Entre o Modelo Tradicional e o Modelo Invertido “Flipped Classroom” Adaptado aos Estilos de Aprendizagem**. **Revista de Estilos de Aprendizagem**. nº12, vol 11. 2013.





SUHR, Inge Renate Frose. Desafios no Uso da Sala de aula Invertida no Ensino Superior. **Revista Transmutare**. Curitiba, v 1, n 1. 2016

