



CNaPPES.24

10º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas
no Ensino Superior

LIVRO DE RESUMOS

Organização

P.PORTO

ISCAP

LIVRO DE RESUMOS

Ficha Técnica

Título	Livros de Resumos do 10.º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior (CNaPPEs.24)
Editores	Paula Peres, Ismael Vieira, Pedro Duarte
Design e Paginação	Ricardo Soares
Localidade	São Mamede de Infesta, Porto
Data	Julho 2024

Os conteúdos apresentados são da exclusiva responsabilidade dos respetivos autores.



Estratégias de aprendizagem ativa aplicada na Unidade Curricular de Publicidade e Relações Públicas

Ana S. Coelho, Instituto Politécnico de Bragança;

Oliva Martins, Instituto Politécnico de Bragança;

O Ensino Superior encontra-se numa mudança de paradigma. As aulas expositivas centradas no professor passam para aulas mais ativas centradas no estudante. Adicionalmente, os alunos são cada vez mais ligados à tecnologia e caracterizam-se por multi-task, no entanto também demonstram um défice de atenção superior e menor participação em aulas expositivas. Desta forma é determinante utilizar estratégias adequadas que motivem os alunos à aprendizagem, mas também à sua participação, não só a nível individual, mas entre pares e tenham atividades em contexto de sala de aula que simulem o contexto da sua profissão futura.

Com o objetivo de envolver, motivar e preparar os alunos do ensino superior com competências necessárias à profissão de Marketer, foram implementadas diferentes atividades de Aprendizagem Ativa em contexto de sala de aula. A meio do segundo semestre de 2022/2023 foram implementadas atividades de Aprendizagem Ativa aos alunos do 2º. Ano da licenciatura em Marketing durante a unidade curricular de Publicidade e Relações-Públicas, na Universidade Politécnica de Bragança.

O principal objetivo era simular uma situação real entre uma Agência de Publicidade e o Cliente. A principal atividade de Aprendizagem Ativa desenvolvida foi o “Role Play”. Adicionalmente foram introduzidas diferentes técnicas de Aprendizagem Ativa que complementaram o Role Play. Essas atividades foram desenvolvidas de forma individual e em pequenos grupos, com a escrita criativa entre pares e discussão em grupo através de apresentação do trabalho realizado.

Os resultados encontrados demonstraram que as atividades de Aprendizagem Ativa são determinantes para atrair a atenção, para envolver os alunos de forma participativa num contexto de simulação de situação real de uma forma memorável. Esta atividade foi gravada de forma que os alunos pudessem verificar algumas das suas atitudes ao longo da atividade e no final foi recolhida a opinião dos alunos sobre a atividade realizada. Verificou-se que os alunos estavam altamente concentrados, motivados e envolvidos na participação de cada atividade de Aprendizagem Ativa.

Estas atividades terão implicações práticas ao exercício da profissão de marketer. Seria importante replicar estas atividades noutras áreas do conhecimento para verificar se a metodologia de aprendizagem ativa através do Role Play e trabalho colaborativo terá implicações positivas e futuras no exercício da profissão.