



**CNaPPES.24**

10º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas  
no Ensino Superior

# LIVRO DE RESUMOS

Organização

**P.PORTO**


ISCAP

## LIVRO DE RESUMOS

### Ficha Técnica

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

Os conteúdos apresentados são da exclusiva responsabilidade dos respetivos autores.



## ***Ensino superior e aprendizagens colaborativas: O uso de ferramentas digitais para resolver desafios***

**Raquel Pires**, Instituto Politécnico de Bragança;

**Ana S. Coelho**, Instituto Politécnico de Bragança;

Atualmente o Sistema de Ensino Superior apresenta-se repleto de enormes desafios. Os alunos demonstram cada vez mais uma maior dependência face ao mundo das tecnologias, comunicando, quase exclusivamente, de forma digital. Tais características fazem igualmente parte de um quadro pós-covid, que vieram desafiar o processo de ensino-aprendizagem no ensino superior, dificultando, numerosas vezes, a interação professores-alunos. Com efeito, verificou-se alguns padrões de comportamento: dificuldades em comunicar com os pares; falta de motivação para a aprendizagem em contexto de sala de aula; participação reduzida em sala de aula aquando da exposição de conteúdos programáticos mais teóricos. Adicionalmente, o professor, para além de desenvolver estratégias de ensino-aprendizagem que motive o aluno para a participação em sala de aula, tem também um papel fundamental em desenvolver competências do aluno para uma profissão futura, adequando o conteúdo do curso à prática profissional. Neste contexto, de forma a motivar o aluno para uma aprendizagem mais ativa e prepará-lo para o desenvolvimento de tarefas mais complexas que a futura profissão assim o exige, foram aplicadas várias atividades de aprendizagem ativa, utilizando três ferramentas digitais, como o Mentimeter, o Jamboard e o Google Slides. O objetivo é motivar o aluno para a aprendizagem e para a participação ativa em contexto de sala de aula. O público-alvo foram alunos do 2º. ano do curso de Multimédia, do Instituto Politécnico de Bragança. Foi utilizada uma metodologia qualitativa baseada em estudo de caso. A avaliação foi realizada através de trabalhos colaborativos entre pares. Foram considerados auto-avaliação e hetero-avaliação.

O resultado desta atividade pedagógica foi muito interessante: a participação dos alunos foi realizada num primeiro momento de forma individual, prosseguindo-se com um trabalho colaborativo entre três estudantes e, por fim, a apresentação de trabalhos ao grupo todo. Os alunos evidenciaram elevada motivação e participação ao longo dos diferentes momentos de ensino-aprendizagem em sala de aula. Neste contexto, foram desenvolvidas algumas competências importantes que o mercado de trabalho assim o exige, tais como o pensamento crítico, resolução de problemas, o trabalho de equipa, a comunicação oral e escrita, escuta ativa e a observação.

Foram desenvolvidas algumas competências importantes que o mercado de trabalho assim o exige, tais como o pensamento crítico, resolução de problemas, o trabalho de equipa, a comunicação oral e escrita, escuta ativa e a observação.

Seria interessante aplicar o estudo a outros estudantes do ensino superior de diferentes áreas do conhecimento.