METODOLOGIA ATIVA EM CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA: EXPERIÊNCIA INTERDISCIPLINAR ENTRE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS E GASTRONOMIA

Juliana Paula Ramos Boava[1], Jéssica da Silva Agostinho Bertuol[2], Ronie Cesar Tokumoto[1,2]

[1]Faculdade Senac Maringá, Maringá/PR, Brasil (juliana.ramos@pr.senac.br)
[2,3]Faculdade Senac Maringá, Maringá/PR, Brasil

Resumo: O presente trabalho analisa o evento Ficthon como prática pedagógica aplicada aos cursos superiores de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Gastronomia. A iniciativa utiliza metodologias ativas e aprendizagem baseada em desafios para o desenvolvimento de soluções inovadoras a partir de temas geradores. Trata-se de um estudo de caso qualitativo fundamentado em análise documental e observação institucional. Os resultados expressam contribuições no desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais, integração interdisciplinar e aproximação com o setor produtivo.

Palavras-chave: metodologias ativas; ensino superior tecnológico; interdisciplinaridade; inovação educacional.

INTRODUÇÃO

As rápidas mudanças tecnológicas, econômicas e sociais das últimas décadas levaram a alterações importantes nas demandas do mercado de trabalho e, como resultado, nos processos de formação do ensino superior. Diante disso, as instituições de ensino profissional e tecnológico enfrentam o desafio de criar práticas pedagógicas que integrem conhecimentos técnicos, habilidades socioemocionais e capacidade de inovação, a fim de preparar os alunos para ambientes de trabalho cada vez mais dinâmicos e complexos.

Ao levar em conta os cursos superiores de tecnologia, essa demanda se torna ainda mais clara, já que essas formações estão intimamente ligadas às necessidades do setor produtivo e à aplicação prática do saber. No entanto, em muitos contextos educacionais ainda prevalecem os modelos tradicionais de ensino, focados na transmissão de conteúdos e na participação passiva do aluno, o que pode limitar o desenvolvimento de competências essenciais à atuação profissional contemporânea.

Nesse contexto, destaca-se o Ficthon, prática pedagógica interdisciplinar desenvolvida em uma instituição de Ensino Superior, envolvendo os cursos superiores de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Tecnologia em Gastronomia. Estruturado como uma maratona de inovação baseada em desafios, nas edições de 2024 e 2025 o evento propôs o desenvolvimento de soluções alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU). Já na edição de 2026, a proposta amplia sua abordagem ao incorporar as temáticas transversais do ensino superior, Educação em Direitos Humanos, Educação Ambiental, Educação das Relações Étnico-Raciais, Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, africana e indígena, aplicadas ao setor do comércio de bens, serviços e turismo.

A presente pesquisa tem como objetivo analisar o Ficthon como ferramenta de ensino e aprendizagem no ensino superior tecnológico, destacando suas contribuições para o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais, fortalecimento da interdisciplinaridade e aproximação entre formação acadêmica e mercado de trabalho.

MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de um estudo de caso, com abordagem qualitativa e caráter descritivo. A pesquisa foi desenvolvida a partir da análise das edições do Ficthon realizadas nos anos de 2024, 2025 e 2026 em uma instituição de Ensino Superior localizada no estado do Paraná.

Os procedimentos metodológicos envolveram análise documental do regulamento do evento; observação institucional da prática pedagógica e levantamento de informações referentes às soluções desenvolvidas pelos estudantes. Inicialmente, realizou-se a análise documental do regulamento institucional do evento, buscando identificar os objetivos pedagógicos, estrutura organizacional, critérios de avaliação e competências previstas para o desenvolvimento dos estudantes. Essa etapa permitiu compreender os fundamentos pedagógicos da prática e sua relação com metodologias ativas e aprendizagem baseada em desafios.

Na segunda etapa, foi realizada a observação das atividades desenvolvidas durante o evento, contemplando os processos de formação das equipes, mentorias, desenvolvimento das propostas e apresentações finais em formato de *pitch*. Essa observação possibilitou identificar elementos relacionados ao protagonismo discente, interdisciplinaridade e integração entre teoria e prática.

Posteriormente, procedeu-se à sistematização das informações referentes às dinâmicas pedagógicas e aos principais resultados observados durante as edições analisadas, considerando aspectos relacionados ao desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais. Por fim, os dados obtidos foram analisados de forma interpretativa, estabelecendo relações entre a prática pedagógica observada e os referenciais teóricos sobre metodologias ativas, educação por competências e interdisciplinaridade no ensino superior tecnológico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As metodologias ativas vêm ganhando destaque por promoverem maior protagonismo discente, aprendizagem significativa e integração entre teoria e prática. Para Cohen (2017), tais metodologias supõem "que apenas ver e ouvir um conteúdo de maneira apática não é suficiente para absorvê-lo. O conteúdo e as competências devem ser discutidos e experimentados até chegar ao ponto em que o aluno possa dominar o assunto e falar a respeito com seus pares, e quem sabe até mesmo ensiná-lo."

Além do desenvolvimento técnico, as metodologias ativas favorecem competências relacionadas à comunicação, criatividade, trabalho colaborativo e pensamento crítico, consideradas fundamentais para o século XXI. Para Perrenoud (1999), a formação por competências pressupõe a capacidade de mobilizar conhecimentos em situações concretas, exigindo práticas pedagógicas que aproximem o estudante da realidade profissional.

Diante dessa realidade, o Ficthon se configura como importante metodologia ativa para os cursos superiores de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Gastronomia. O evento, de acordo com o regulamento institucional, tem como objetivo fomentar a discussão de problemas sociais/ambientais, estimular a criatividade, promover o trabalho colaborativo e desenvolver habilidades técnicas e comportamentais por meio da construção de projetos inovadores. É estruturado em etapas que contemplam inscrição das equipes, mentorias, desenvolvimento dos projetos e apresentação final em formato de *pitch*. As equipes são compostas por estudantes dos cursos superiores envolvidos e acompanhadas por docentes mentores. Além disso, a iniciativa aproxima os estudantes do setor produtivo, considerando que os projetos são avaliados por profissionais externos ligados às áreas de tecnologia e gastronomia .

A análise das edições do Ficthon realizadas entre os anos de 2024 e 2026 destaca a consolidação da prática como estratégia de aprendizagem ativa no ensino superior tecnológico. Ao longo das três edições, observou-se amadurecimento das propostas desenvolvidas, ampliação das temáticas abordadas e fortalecimento da interdisciplinaridade entre os cursos superiores de tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Gastronomia.

No ano de 2024, participaram do evento 11 equipes, que desenvolveram soluções alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030. Entre os projetos vencedores destacou-se a equipe "Gastroverso", que criou um aplicativo voltado ao intercâmbio entre produtores rurais e compradores, buscando facilitar a comercialização de produtos orgânicos provenientes da agricultura familiar, promover mentorias e incentivar estratégias para redução do desperdício de alimentos. A proposta demonstrou alinhamento à sustentabilidade, economia colaborativa e fortalecimento da produção local.

Outro destaque da edição foi o projeto desenvolvido pela equipe "Code Squad", que propôs um sistema híbrido de geração de energia limpa baseado na reciclagem de calor urbano, utilização de energia solar e produção de biogás. O projeto apresentou relação direta com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 9, indústria, inovação e infraestrutura, além de dialogar com os ODS 7, 11 e 12, relacionados à energia limpa, cidades sustentáveis e consumo responsável. Observou-se, nessa edição, tendência ao desenvolvimento de soluções voltadas à sustentabilidade ambiental e inovação tecnológica.

Em 2025, o evento contou com a participação de 9 equipes. A equipe "O Retorno" se destacou com a proposta de empresa de cooperação técnica voltada ao suporte de empresários de Unidades de Alimentação e Nutrição (UAN), com foco no bem-estar de cozinheiras e cozinheiros. O projeto ampliou a discussão para aspectos relacionados à saúde ocupacional, valorização profissional e qualidade de vida no ambiente de trabalho, demonstrando sensibilidade às demandas humanas e sociais do setor gastronômico.

Na mesma edição, a equipe "Code Squad" apresentou um aplicativo voltado à preparação e resposta a fenômenos ambientais, destacando preocupação com prevenção de riscos, segurança e uso da tecnologia como ferramenta de apoio à gestão de crises ambientais. Percebe-se, portanto, a continuidade da articulação entre inovação tecnológica e impacto social.

Já na edição de 2026, que contou com a participação de 12 equipes, as discussões estiveram relacionadas aos temas transversais do ensino superior. Entre os projetos vencedores, destacou-se a equipe "Boa Impressão", propondo a transformação de resíduos plásticos, especialmente garrafas PET, em filamentos para impressão 3D aplicados ao setor gastronômico. O projeto aborda a integração entre sustentabilidade, economia circular e inovação tecnológica aplicada à gastronomia.

O projeto desenvolvido pela equipe "Senakku no gakusei" também foi destaque nessa edição. A proposta consiste em uma plataforma digital composta por aplicativo e site que utiliza geolocalização em tempo real para contribuir com a segurança pública. O projeto busca enfrentar problemas relacionados à subnotificação de crimes, ausência de provas em boletins de ocorrência e o chamado "efeito espectador", incentivando maior participação social e colaboração cidadã. A proposta articula tecnologia, cidadania e responsabilidade social.

Os resultados observados ao longo das três edições evidenciam que o Ficthon ultrapassa a dimensão de atividade avaliativa, configurando-se como um ambiente de aprendizagem experiencial e interdisciplinar. Os estudantes mobilizam conhecimentos técnicos e competências socioemocionais em situações próximas à realidade profissional, desenvolvendo habilidades relacionadas à comunicação, criatividade, resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento crítico. Além disso, a prática favorece o protagonismo discente e a aproximação com o mercado de trabalho, considerando que os projetos são avaliados por representantes do setor produtivo. Essa interação contribui para validar as propostas desenvolvidas e ampliar a percepção dos estudantes acerca das demandas profissionais contemporâneas.

Outro aspecto relevante refere-se à interdisciplinaridade observada entre os cursos envolvidos. As soluções desenvolvidas demonstram integração entre tecnologia, gastronomia, sustentabilidade, inovação social e empreendedorismo, reforçando a importância de práticas pedagógicas que articulem diferentes áreas do conhecimento. Dessa forma, os resultados obtidos indicam que o Ficthon constitui uma estratégia pedagógica relevante para o ensino superior tecnológico, promovendo aprendizagem significativa, desenvolvimento de competências e formação alinhada às demandas sociais e profissionais contemporâneas.

CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo analisar o Ficthon como estratégia pedagógica aplicada aos cursos superiores de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Gastronomia, considerando sua contribuição para os processos de ensino e aprendizagem no contexto da educação tecnológica. A partir da análise das edições realizadas entre 2024 e 2026, constatou-se que a prática promove o desenvolvimento integrado de competências técnicas e socioemocionais, ao mesmo tempo em que fortalece a articulação entre teoria e prática, interdisciplinaridade, inovação e aproximação com demandas reais do mercado e da sociedade.

As propostas desenvolvidas pelos estudantes apresentam aderência à sustentabilidade, inovação tecnológica e responsabilidade social, demonstrando capacidade de articulação entre diferentes áreas do conhecimento e contemplando temas relacionados à energia limpa, segurança pública, economia circular, saúde ocupacional e desenvolvimento sustentável.

A incorporação da Agenda 2030 e, mais recentemente, dos temas transversais do ensino superior como eixos norteadores do evento ampliou o potencial formativo da prática, estimulando reflexões críticas acerca de questões sociais, ambientais, éticas e profissionais. Além disso, o protagonismo discente observado ao longo das edições analisadas, merece destaque. A dinâmica baseada em desafios, mentorias e apresentação em formato de *pitch* favoreceu o desenvolvimento de habilidades relacionadas à comunicação, criatividade, trabalho colaborativo, pensamento crítico e resolução de problemas. Dessa forma, conclui-se que o Ficthon se configura como uma estratégia pedagógica relevante e inovadora no contexto da educação tecnológica, apresentando potencial de replicabilidade em diferentes contextos educacionais.

REFERÊNCIAS

COHEN, M. **Alunos no centro do conhecimento**. Disponível em: https://revistaeducacao.com.br/2017/04/18/foco-no-aluno/. Acesso em 25 de maio de 2026.

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola.** Porto Alegre: ARTMED, 1999.