

## METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE SOCIOLOGIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA FATEC ITAPETININGA

**Andressa Silvério Terra França de Campos**  
andressa.franca01@Fatecitapetininga.edu.br  
Fatec Itapetininga

### Resumo

Este trabalho traz o relato de experiência do uso das metodologias ativas PBL e abordagem por projetos sociais no contexto da disciplina de Sociedade e Tecnologia do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade de Tecnologia de Itapetininga. Acredita-se que estes dois métodos em sala de aula possibilitam ao educando a aprendizagem significativa dos conhecimentos sociológicos, ao proporcionar a elaboração de um pensamento crítico-reflexivo sobre os problemas sociais e a proposição de soluções tecnológicas para a transformação de suas realidades comunitária e local. Foi aplicado um questionário auto avaliativo com as turmas do segundo semestre de 2020, que analisaram e avaliaram a aplicação do método no componente curricular. A aplicação dos métodos tem mostrado resultados satisfatórios no que se refere ao desenvolvimento de competências e habilidades como a resolução de problemas, o trabalho em equipe, a busca de conhecimento por meio da pesquisa e a autoaprendizagem, além do estímulo ao empreendedorismo social. Os resultados, ainda parciais, demonstram que a abordagem por projetos sociais pode ser encarada como o método mais viável para o ensino dos conhecimentos humanístico-sociais, mas com aplicação em outras áreas do conhecimento também.

Palavras-chave: ensino de sociologia, metodologias ativas, aprendizagem baseada em projetos, abordagem por problemas, projetos sociais.

### Introdução

O presente trabalho traz um relato de experiência no ensino da disciplina de “Sociedade e Tecnologia” do curso superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade de Tecnologia de Itapetininga (Fatec ITAPETININGA). Os resultados aqui apresentados partiram inicialmente de um processo investigativo de pesquisa e compreensão dos aspectos teóricos sobre metodologias ativas de aprendizagem no ensino da sociologia, passando pela reestruturação do plano de ensino e, por fim, a testagem do método nesta instituição.

Cabe fazer aqui uma breve explicação sobre como está presente o ensino das humanidades nos cursos das Faculdades de Tecnologia do estado de São Paulo. Dos 72 cursos de graduação tecnológica oferecidos em diversas áreas, a disciplina de Sociologia ocupa lugar em 3 grades (em Logística, Gestão Empresarial e Turismo), e em 22 outros cursos ela junta-se a outros conhecimentos sob a denominação de “Sociedade, Tecnologia e Inovação”, “Sociedade e Tecnologia” ou ainda, “Humanidades” (Quadro 1):

Quadro 1: Análise de grades- Cursos Superiores de Tecnologia (Fatec)

Disciplina	Cursos	Carga horária semanal
Sociologia Ambiental	Meio Ambiente e Recursos Hídricos.	2h/aulas
Sociologia das Organizações	Logística; Gestão Empresarial (Processos Gerenciais).	2h/aulas
Sociologia do Lazer e do Turismo	Gestão de Turismo.	4h/aulas
Sociedade, Tecnologia e Inovação	Transporte Terrestre; Informática para Negócios; Redes de Computadores; Banco de Dados; Gestão Empresarial (Processos Gerenciais); Fabricação Mecânica; Eventos; Biocombustíveis;	2h/aulas
Sociedade, Inovação e Tecnologia	Produção Fonográfica.	2h/aulas
Humanidades	Mecânica – Projetos; Produção Soldagem; Materiais, Processos e Componentes Eletrônicos; Materiais Metálicos; Materiais Cerâmicos; Hidráulica e Saneamento Ambiental; Construção Civil – Movimento de Terra e Pavimentação; Construção Civil – Edifícios.	2h/aulas ou 4h/aulas

Fonte: elaborado a partir de CENTRO PAULA SOUZA. Matrizes Curriculares, 2016. Disponível em <<http://www.centropaulasouza.sp.gov.br/cursos/Fatec/>>. Acesso em 6 jan.2016.

O objeto do nosso relato diz respeito ao componente curricular denominado “Sociedade e Tecnologia”, que tem como objetivo “refletir sobre os impactos da Tecnologia da Informação na Sociedade Contemporânea” e está presente no Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) da Faculdade de Tecnologia de Itapetininga. Dentre os conteúdos nele trabalhados estão incluídos:

Comunicação e Informação – conceitos e implicações no mundo contemporâneo; Da Cultura de Massa à Cultura Digital – novas formas de socialização da informação e novos desafios na comunicação; Tecnologia e Sociedade - Problemas humanos e sociais referentes à utilização da tecnologia da informação e da computação: aspectos humanos da segurança e privacidade das informações e aspectos econômicos e éticos da utilização dos computadores. (Fatec ITAPETININGA. Projeto pedagógico de curso...2010. Disponível em: <[http://Fatec.itapetininga.edu.br/wp-content/uploads/2012/04/projeto\\_pedagogico\\_ads-2015.pdf](http://Fatec.itapetininga.edu.br/wp-content/uploads/2012/04/projeto_pedagogico_ads-2015.pdf)>. Acesso em 8 jan.2016.)

Trata-se, portanto, de uma disciplina curricular da área de humanidades voltada para o ensino dos conhecimentos humanísticos-sociais, incluindo aqui os conhecimentos sociológicos. Tendo em vista esse panorama e, considerando as múltiplas abordagens que o ensino da sociologia pode oferecer, a elaboração de um plano que contemplasse a ação com eixo estratégico da aprendizagem sempre foi objeto das minhas pesquisas. Era necessária uma metodologia na qual os alunos pudessem aprender na prática os conceitos e teorias sociológicas, e que fosse para além da leitura de livros didáticos, das aulas expositivas, dos diálogos e debates em grupo, da discussão sobre filmes e documentários, das pesquisas bibliográficas.

Foi então que busquei na literatura sobre metodologia ativas no ensino de sociologia o suporte teórico necessário para construir um novo contexto pedagógico para a disciplina de Sociedade e Tecnologia, com o propósito de obter uma “aprendizagem mais significativa”, para usar o termo de Torres e Gonçalves (2019), na qual os alunos fossem, ao mesmo tempo, agentes na produção do conhecimento, e pudessem contribuir para a transformação de suas realidades comunitária e local.

Segundo Freire e Shor (2003), o uso de metodologias ativas com o propósito de obter uma aprendizagem mais significativa pode ser uma resposta para um ensino de sociologia mais criterioso, rigoroso na busca da realização dos seus objetivos: tornar os jovens mais conscientes de sua atuação como sujeitos na sociedade; e proporcionar uma educação que extrapole os limites da mera transferência de conhecimento, e alcance um viés libertador, que desperte a ação, a reflexão crítica, a curiosidade, o questionamento, a inquietação e a incerteza – virtudes importantes para o sujeito cognoscente.

## Objetivo da aula e competência desenvolvida

Com base nas metodologias ativas de aprendizagem, os alunos têm por objetivo desenvolver um “Projeto de Inovação Social” voltado à área da Tecnologia da Informação (TI). A tarefa-ação a que o estudante é convidado a empreender na disciplina é apresentar e desenvolver um sistema de informação (hardware ou software) que tenha um propósito social, ancorado no conceito de “Tecnologia Social”<sup>6</sup>.

Entre os objetivos do projeto, estimula-se o “empreendedorismo social”, que se refere a qualquer iniciativa empreendedora feita com o intuito de avançar em causas sociais e ambientais (MORESI et al, 2017). Essas iniciativas podem ser com ou sem fins lucrativos, englobando aplicações na área de saúde, educação, trabalho e emprego, transparência governamental, cidadania, inclusão social, entre outras. Enfatiza-se com os estudantes que o empreendedorismo social busca conciliar desenvolvimento tecnológico e outros progressos com um meio ambiente saudável e condição de vida digna para todos.

Os estudantes são convidados a pensarem em um projeto utilizando a tecnologia da informação a partir de uma situação-problema social (que pode ser de sua comunidade, bairro, cidade ou estado). A ação se materializa na experiência das interações e conexões que o aluno faz com o contexto, com a comunidade e com o conjunto de recursos: humanos, técnicos, materiais que mobilizará para este projeto. Também fazem parte deste processo: a pesquisa, a busca pelos conhecimentos necessários para o desenvolvimento da ideia, a relação com os demais colegas, o relacionamento intergrupar, e a rede de parceiros e/ou apoios que ele vai precisar construir para implementar seu projeto. Espera-se despertar nos estudantes o espírito crítico, a sensibilidade para os problemas sociais e de que forma podem atuar de forma ética como cidadãos e futuros profissionais da área de TI.

Resumidamente, as competências desenvolvidas na atividade são: (i) habilidades para a pesquisa e a autoaprendizagem; (ii) estímulo ao empreendedorismo e a solução de problemas sociais; (iii) capacidade de desenvolver atividades de forma colaborativa e em equipe; e (iv) habilidades para o desenvolvimento e avaliação de projetos na área de TI que propicie sensibilidade para as questões humanísticas, sociais e ambientais. Ao final do projeto, espera-se que os alunos demonstrem capacidade para identificar necessidades, desenvolver e implementar soluções inovadoras para os problemas sociais, utilizando a tecnologia da informação.

<sup>6</sup> Por tecnologia social entende-se: “produtos, técnicas ou metodologias reaplicáveis, desenvolvidas na interação com a comunidade e que representam efetivas soluções de transformação social” (BRASIL, Ministério da Ciência e Tecnologia-MCT. Tecnologias Sociais: descrição da Tecnologia Social. 2015. Disponível em: <<http://www.mct.gov.br/index.php/content/view/308089.html>>. Acesso em 15 mar. 2021).

## Metodologia ativa utilizada e sua justificativa

Dentro das metodologias ativas, utilizamos duas Excelentes metodologias ativas de aprendizagem: o PBL (Project Based Learning - Aprendizagem Baseada em Projetos) e abordagem por projetos sociais (VICENTIM; SAYAO, 2013), aqui entendida menos como um “método” e mais como uma postura pedagógica. Parte-se da premissa de que estas duas abordagens, quando utilizadas da maneira correta, e com propósitos definidos, proporcionam uma aprendizagem mais significativa do ensino de sociologia, além de proporcionar aos educandos o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e competências válidas para o desenvolvimento de outros planos e projetos na área da Tecnologia da Informação.

Segundo Vicentim e Sayao (2013), a proposta da pedagogia por projetos surgiu no início do século XX, com os filósofos e educadores americanos John Dewey e William Kilpatrick, mas é nos anos 1990 que, de forma geral, ela ganha força, principalmente na educação escolar. Os autores ainda explicam que desde sua origem, recebeu denominações variadas: projetos de trabalho, metodologia de projetos, metodologia de aprendizagem por projetos, pedagogia de projetos etc. Trata-se de uma estratégia de ensino-aprendizagem que visa, por meio da investigação de um tema ou problema, articular teoria e prática, e construir “um novo contexto pedagógico, no qual o aluno é agente na produção do conhecimento” (idem, p.43).

Por sua vez, a ação baseada em projetos sociais, ancorada segundo a visão de Paulo Freire, permite aos educandos unir a teoria à ação (a chamada práxis), possibilitando a tomada de consciência em relação ao contexto em que estão inseridos, e propor soluções para a transformação dessa realidade. Desenvolve-se, assim, o olhar crítico, ao mesmo tempo em que se constrói a autonomia. Assim, a concepção de aprendizagem que fundamenta o nosso trabalho é a do “aprender fazendo”: “aprende-se na prática de elaboração e execução de projetos sociais: pensar em uma questão-problema, analisá-la e construir um plano de ação com o objetivo de transformar a situação problematizada” (VICENTIM; SAYAO, 2013, p.43).

Sobre os benefícios de se trabalhar com projetos sociais, explica:

Um projeto social reúne todos os requisitos para a aplicação das teorias e práticas aprendidas em sala de aula. Estamos presenciando uma mudança no contexto educacional, onde, aos poucos, o modelo analítico que fraciona o saber em disciplinas, ministradas separadamente, vai dando lugar, de fato e de direito, à adoção de projetos integradores multidisciplinares, em que os alunos sintetizam as teorias de cada disciplina em torno de um projeto social que demanda habilidades e competências. Dessa forma, teoria e prática entram em sinergia, atingindo outro aspecto das metodologias ativas, a Aprendizagem Significativa. Além desses benefícios, os resultados de um projeto social muitas vezes trazem uma carga de significação tão grande para o aluno, que se vê capaz de realizar e ajudar pessoas com o seu saber, que presenciamos uma verdadeira transformação pessoal. (CHAGA; BOPPRÉ, 2017, p.56-57)

Quanto à segunda abordagem, a aprendizagem baseada em problemas (PBL), Sales, del Moura e Sales (2017) explicam que essa metodologia foi introduzida inicialmente na Universidade de McMaster, Canadá, que a implantou na Faculdade de Ciências Médicas em 1969. Entretanto, esse modelo (baseado em estudos de caso) tem como referencial teórico a Universidade de Harvard no século XIX. Os autores afirmam ainda que a abordagem do PBL possibilita melhor preparo do futuro profissional e, ainda, que o método incentiva o aluno a buscar novos conhecimentos e aprofundar determinados assuntos, “aprendendo a fazer, atuar, agir em diferentes contextos, respeitando as diversidades humanas para realizar trabalhos em grupo, desenvolvendo sua maturidade, sensibilidade e responsabilidade” (SALES; DEL MOURA;

SALES, 2017, p.3). Em relato de experiência de utilização do PBL na disciplina de Interação Humano e Computador de curso de Engenharia de Software da Universidade de Brasília, observaram que os alunos demonstraram satisfação com a utilização dessa metodologia empregada nas aulas dessa disciplina, proporcionando a estes o “desenvolvimento de competência de solução de problemas”, a “autoaprendizagem” e o estímulo à “busca do conhecimento”, características do PBL.

A escolha por estas duas abordagens e a reformulação do plano de ensino da disciplina de Sociedade e Tecnologia, a partir da proposta de projetos e em problemas, se deu a partir do segundo semestre de 2018 nas aulas presenciais, e continuam acontecendo também de forma remota, utilizando os recursos do computador (ou celular) e do aplicativo Microsoft Teams.

O componente tem duração de 20 semanas de hora/aula, sendo 2h/ semanais. Assim, a estratégia adotada foi trabalhar inicialmente a parte conceitual e teórica do projeto nas primeiras semanas de aula, a partir de leituras e pesquisas bibliográficas. Posteriormente à aplicação da prova (semana 9), os alunos começam a desenvolver o projeto.

As atividades são decompostas nas seguintes etapas:

- Formação dos grupos de trabalho: Sugere-se um mínimo de três estudantes por grupo-projeto. A formação dos grupos fica a critério dos discentes, eles escolhem a equipe de trabalho;
- Elaboração das primeiras ideias do Projeto: escolha do tema e identificação do problema, (Ver Quadro 1);
- Pesquisa Bibliográfica sobre o tema;
- Elaboração dos objetivos gerais e específicos do projeto;
- Identificação do público-alvo e perfil de público que será beneficiado pelas ações dos projetos;
- Definição dos materiais e métodos a serem utilizados;
- Elaboração do protótipo e as telas iniciais do software;
- Apresentação do Projeto para a sala.

Quadro 1- Ideias iniciais do Projeto de Inovação Social

Pensem sobre o que o grupo pretende fazer e respondam:

1. Defina os integrantes do grupo.
2. Qual a ideia do seu projeto? Por que o grupo fez esta escolha? De onde surgiu a ideia?
3. Justifique: Qual a importância/ relevância social desse projeto?
4. Quem será o público-alvo do projeto? Quantas pessoas pretendem atingir?
5. Como se pretendem desenvolver o projeto?
6. Pesquisar se existe no mercado algum produto igual ou semelhante, se sim, quais.
7. O que o projeto de vocês tem de inovador?
8. Como será a distribuição das tarefas dentro do grupo? Quem faz o quê?
9. O que o grupo precisa para colocar o projeto em ação (materiais, profissionais, entre outras coisas). Façam uma lista.
10. O que o grupo precisa pesquisar (ou saber mais) e onde o grupo pretende buscar informações para melhorar o conhecimento necessário para desenvolver o projeto?
11. Este projeto abordará questões relacionadas ao meio ambiente, como?
12. Este projeto abordará questões relacionadas à saúde, se sim, como?
13. Este projeto abordará questões relacionadas à educação, se sim, como?
14. Este projeto abordará questões relacionadas à inclusão social, se sim, como?
15. Este projeto será um incentivo para a prática da cidadania, se sim, como?

Fonte: Elaboração própria, 2020

## Avaliação da aprendizagem

Os alunos são avaliados quanto à sua participação e envolvimento durante o projeto (primeira nota) e devem entregar, ao final do semestre, o relatório do projeto escrito (segunda nota). A apresentação dos resultados para a sala compõe a terceira nota do grupo. Durante a exposição do projeto, os alunos recebem as críticas e as sugestões dos demais alunos da sala, além do feedback da professora que avalia a proposta do Projeto.

## Resultados

A fim de avaliar a aceitação da aplicação das metodologias ativas na disciplina de Sociedade e Tecnologia, aplicamos um questionário de autoavaliação com os alunos, elaborado com base nos trabalhos de Sales, del Moura e Sales (2017), no final do segundo semestre de 2020. Perguntou-se aos estudantes, questões relacionadas às práticas adotadas na disciplina, o que eles achavam da utilização das metodologias ativas, como estes avaliavam a qualidade dos problemas e projetos apresentados, dentre outras perguntas. Os resultados são mostrados a seguir.

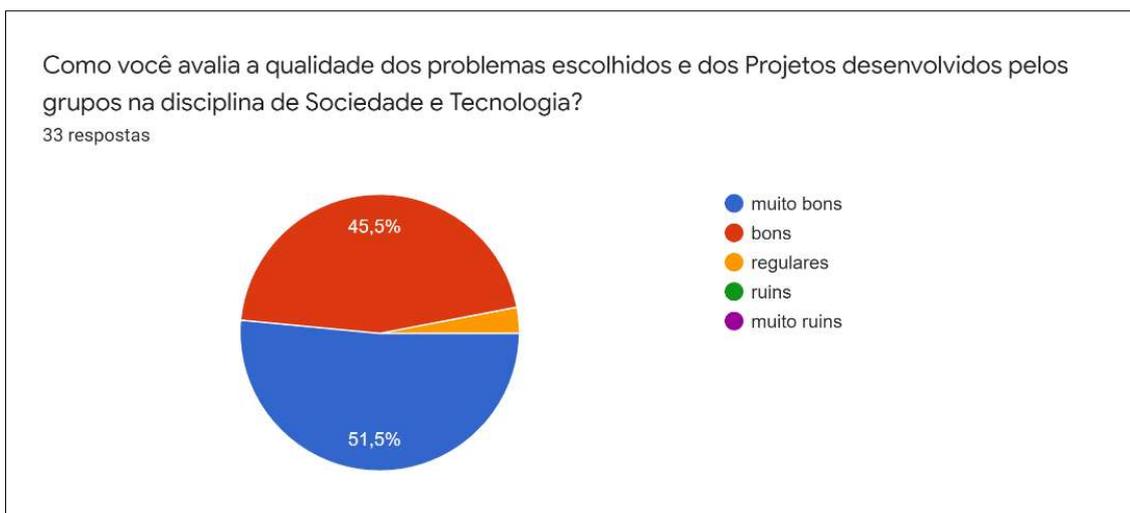
Gráfico 1 – PBL para a disciplina de Sociedade e Tecnologia



Fonte: Dados da Pesquisa de autoavaliação com os alunos, 2020 (Base: 32 respondentes)

Os dados apresentados no gráfico anterior mostram que cerca de 60% das avaliações foram muito positivas quanto à utilização do método baseado em projetos e PBL na disciplina de Sociedade e Tecnologia. Este resultado representa, em termos gerais, o grau de aceitação das metodologias ativas de aprendizagem pelos alunos do 3º ciclo do curso de ADS. A próxima figura apresenta como os estudantes avaliam a qualidade dos problemas escolhidos e dos projetos desenvolvidos neste componente curricular.

Gráfico 2 – Problemas e projetos desenvolvidos



Fonte: Dados da Pesquisa de autoavaliação com os alunos, 2020 (Base: 32 respondentes)

Os resultados mostrados no Gráfico 2 demonstram uma avaliação muito satisfatória quanto à escolha dos problemas e dos projetos escolhidos pelos alunos (51% dos respondentes avaliaram como “muito bons”). Entretanto, tais dados não são os mesmos encontrados quando os alunos tinham que avaliar seu próprio desempenho durante a realização das atividades de resolução dos problemas no semestre em que cursou a disciplina (Gráfico 3).

Gráfico 3 – Desempenho na resolução de Problemas

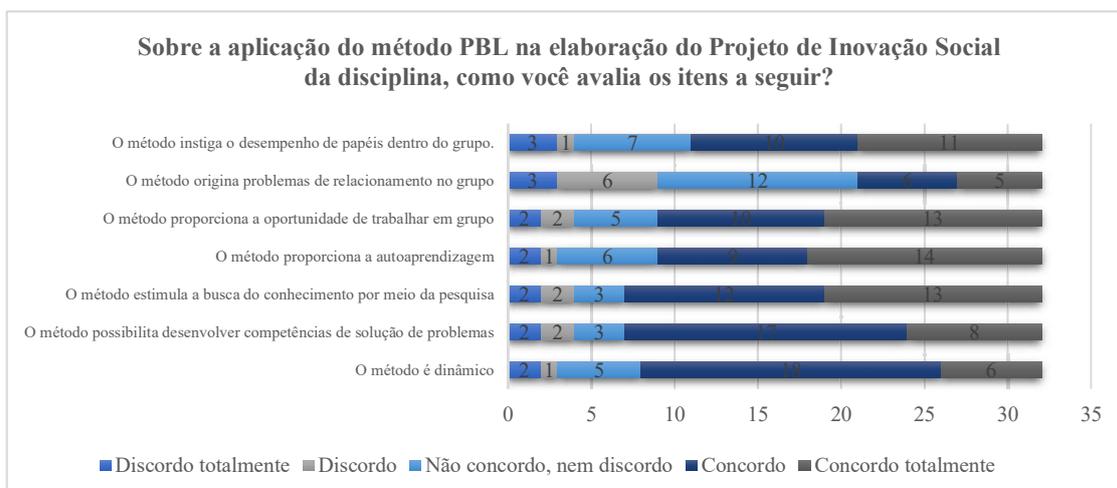


Fonte: Dados da Pesquisa de autoavaliação com os alunos, 2020 (Base: 32 respondentes)

Os resultados da autoavaliação mostraram que apenas 39% dos alunos avaliaram seu desempenho como “muito bom” e cerca de 20% atestaram que não renderam o esperado ou não avaliaram bem seu desempenho nas atividades relacionadas aos problemas escolhidos.

Outros aspectos inerentes à experiência de aplicação das metodologias na disciplina foram avaliados pelos alunos, como mostrado a seguir:

Gráfico 4 – Avaliação quanto à aplicação das metodologias ativas na disciplina



Fonte: Dados da Pesquisa de autoavaliação com os alunos, 2020 (Base: 32 respondentes)

Esta parte do questionário tinha como principal objetivo verificar, na avaliação dos alunos, quais características do PBL e da abordagem por projetos impactaram mais na sua aprendizagem. Para as sete características destacadas, os alunos tinham que expressar seu grau de concordância, utilizando a escala Likert. Na visão deles, o método proporcionou, principalmente, a autoaprendizagem (14 respondentes), estimulou a busca do conhecimento por meio da pesquisa e a oportunidade de trabalhar em grupo (13 respondentes). Outro resultado importante foi a percepção de que a dinâmica do método não originou problemas de relacionamento no grupo. Tal resultado pode ser explicado pelo fato de que as equipes eram compostas por poucos alunos (três, no máximo), e eles poderiam escolher a equipe com quem iriam trabalhar. Tais dados corroboram com os mesmos achados da pesquisa realizada por Sales, del Moura e Sales (2017) e mostram que a adoção das metodologias ativas são uma Excelente opção para melhorar o processo de ensino e aprendizagem, não somente na disciplina de Sociedade e Tecnologia, mas também em outras experiências e contextos.

Outro resultado importante que pode ser observado com a aplicação das metodologias ativas na disciplina de Sociedade e Tecnologia são as publicações dos alunos<sup>7</sup>. Muitos dos projetos que são desenvolvidos na disciplina de Sociedade e Tecnologia, posteriormente se transformam em Trabalho de Graduação ou em artigos publicados em Revistas científicas. A título de exemplo, vale citar o trabalho da aluna Blenda Albuquerque Almeida que apresentou como projeto da disciplina uma proposta de aplicativo para prática paradesportiva (intitulado “Parasport Meeting”), que foi tema de Trabalho de Graduação e também apresentado no Congresso Internacional de Gestão da Tecnologia e Sistemas de Informação – CONTECSI (ALMEIDA, GOMES, FRANÇA, 2017) e na Revista Perspectiva (ALMEIDA; GOMES, 2019). Outro projeto interessante foi apresentado pelos alunos Douglas Pereira e Jonathan Souza, desenvolveram um aplicativo (intitulado “Santa Cesta”) que permite que instituições de assistência e organizações não governamentais (ONGs) controlem a distribuição de cestas básicas para pessoas carentes (SÃO PAULO, 2019). O aplicativo foi desenvolvido como Trabalho de Graduação dos estudantes, apresentado também no CONTECSI (SOUZA et al, 2019) e, em

<sup>7</sup> Dados ainda não mensurados quantitativamente e carecem de mais levantamento.

dezembro de 2018 foi um dos premiados no “Be The Boss”, competição promovida pelo Parque Tecnológico de Sorocaba e pelo escritório regional do SEBRAE (CASONATO, 2019).

## Dificuldades encontradas

As Dificuldades encontradas durante o processo de ensino e aprendizagem estão ligadas a dois fatores: um de ordem motivacional, e outro estrutural. Fatores de ordem motivacional podem ter interferência no resultado da aplicação da metodologia e que transcendem a questão dos conteúdos da disciplina, tais quais: o cansaço, o estresse, a falta de tempo para se dedicar mais ao projeto (já que a maioria dos alunos estuda e trabalha no outro turno), sem falar, hoje, na impossibilidade dos alunos realizarem pesquisa de campo (dependendo do tema e necessidade de cada projeto), entre outros fatores decorrentes do isolamento social. A carga horária da disciplina também é outro fator que deve ser levado em conta na aplicação das metodologias ativas. No nosso caso, a disciplina de Sociedade e Tecnologia tem 20 horas/ aulas, sendo 2 horas de aula por semana (1h40 min relógio) o que nos leva a uma série de limitações no processo de aprendizagem.

## Considerações Finais

O presente relato de experiência buscou contribuir com os estudos sobre a utilização das metodologias ativas no ensino dos conteúdos humanísticos-sociais nos cursos superiores de Tecnologia, na busca de validar a experiência de sua utilização no contexto da disciplina de Sociedade e Tecnologia. Optamos por utilizar dois métodos de aprendizagem: o PBL (Project Based Learning - Aprendizagem Baseada em Projetos) e abordagem por projetos sociais. Tais estratégias, que estão sendo utilizadas no curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas desde o primeiro semestre de 2017, tem mostrado resultados satisfatórios no que se refere ao desenvolvimento de competências e habilidades como a resolução de problemas, o trabalho em equipe, a busca de conhecimento por meio da pesquisa e a autoaprendizagem, além do estímulo ao empreendedorismo social. O questionário de autoavaliação aplicado com a turma do semestre anterior mostrou que a maioria dos estudantes está satisfeito com a aplicação do método, e da forma como foi trabalhado naquele contexto. Por isso, acredita-se que as metodologias ativas podem ser o método mais viável para a compreensão dos conteúdos sociológicos, ao proporcionar a elaboração de um pensamento crítico-reflexivo sobre os problemas sociais e a intervenção sobre a realidade. No entanto, por mais que estas pareçam ser a estratégia mais adequada para garantir a aprendizagem de conteúdos sociais, pode ser que alguns estudantes não se adaptem à abordagem da mesma maneira, gerando com isso a necessidade de mapear com mais profundidade quais são os principais pontos negativos desta experiência em sala de aula, na percepção dos estudantes.

Vale ainda ressaltar um último ponto. Mesmo neste período em que as aulas estão sendo ministradas de forma remota, o envolvimento e participação dos alunos nas atividades do projeto tem sido bastante significativo. E a criação de salas simultâneas como recurso do aplicativo Teams tem se mostrado fundamental para que aqueles possam trocar mensagens, compartilhar ideias com o grupo, definir e organizar as tarefas, entre outros assuntos pertinentes.<sup>8</sup>

8 Sobre como criar e gerir salas simultâneas no Teams, consultar: MICROSOFT TEAMS PARA A EDUCAÇÃO. Criar e gerir salas simultâneas durante reuniões da turma. Disponível em: <<https://support.microsoft.com/pt-pt/topic/criar-e-gerir-salas-simult%C3%A2neas-durante-reuni%C3%B5es-da-turma-18b340cd-1106-4fa5-a852->

Os principais pontos negativos do uso das metodologias ativas para aprendizagem de conteúdos sociológicos se restringem mais a fatores motivacionais e estruturais do que necessariamente à aplicação da metodologia ativa. Assim, nesse contexto, pode-se concluir até o presente momento que a abordagem por projetos sociais pode ser encarada como o método mais viável para o ensino dos conhecimentos humanísticos-sociais, podendo ser aplicado em outras áreas do conhecimento também.

## Referências

ALMEIDA, Blenda Albuquerque; GOMES, Danilo Ruy. Parasport Meeting: uma proposta de aplicativo para prática paradesportiva. Revista Perspectiva, Fatec Itapetininga, v.8 n.15, janeiro janeiro-junho/2019 -junho/2019. Disponível em:

<[https://fatecitapetininga.edu.br/perspectiva/pdf/15/e15artigo%20\(4\).pdf](https://fatecitapetininga.edu.br/perspectiva/pdf/15/e15artigo%20(4).pdf)>. Acesso em: 18 mar. 2021.

ALMEIDA, Blenda Albuquerque; GOMES, Danilo Ruy; FRANÇA, Andressa Silvério Terra. Parasport Meeting: desenvolvimento de um aplicativo para prática paradesportiva. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE GESTÃO DA TECNOLOGIA E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – CONTECSI, 14., 2017: São Paulo. Anais e Resumos do 14º Congresso Internacional de Gestão da Tecnologia e Sistemas de Informação, Universidade de São Paulo/SP, 24 - 26 de Maio de 2017, São Paulo. Disponível em: <<http://www.tecsi.org/contecsi/arquivos/14contecsi.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2021.

CASONATO, Heloisa. Alunos de Itapetininga criam aplicativo que ajuda na distribuição de cestas básicas a famílias carentes. Portal GI Globo, 11 abr.2019. Seção Itapetininga e região. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/itapetininga-regiao/noticia/2019/04/11/alunos-de-itapetininga-criam-aplicativo-que-ajuda-na-distribuicao-de-cestas-basicas-a-familias-carentes.ghtml>>. Acesso em: 19 mar. 2021.

CENTRO PAULA SOUZA. Perfil e Histórico. 2016. Disponível em: <<http://www.centropaulasouza.sp.gov.br/quem-somos/perfil-historico/#>>. Acesso em: 6 jan. 2016.

CENTRO PAULA SOUZA. Matrizes Curriculares. 2016. Disponível em: <<http://www.centropaulasouza.sp.gov.br/cursos/Fatec/>>. Acesso em: 6 jan. 2016.

CHAGA, Marco Maschio Chaga; BOPPRÉ, Daniel Felipe. Ensaio de um professor invertido. In: MACHADO, Andreia de Bem et al. Práticas inovadoras em metodologias ativas. Florianópolis: Contexto Digital, 2017. p.49-62.

MORESI, Eduardo Amadeu Dutra. Tecnologia Social e empoderamento: o caso do aplicativo Solidarius. Sistemas, Cibernética e Informática, v.14, n. 1, p. 34-41, 2017. Disponível em: <[http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/risici/pdfs/CB065CG17.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/risici/pdfs/CB065CG17.pdf)>. Acesso em: 15 mar. 2021.

SALES, André Barros de; DEL MOURA, Arthur de; SALES, Márcia B. de. Avaliação da Aplicação da Aprendizagem Baseada em Problemas na Disciplina de Interação Humano e Computador de curso de Engenharia de Software. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 3, p.1-10, dez. 2013. Disponível em: < <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/44932/0>>. Acesso em: 15 mar. 2021.

SÃO PAULO. Fatec Itapetininga cria aplicativo para distribuir cestas básicas. Portal do Governo do estado de São Paulo, 11 mar. 2019. Seção SP notícias. Disponível em:

5676614f7e7d#:~:text=Os%20alunos%20podem%20participar%20a%20partir%20de%20qualquer%20vers%C3%A3o%20do%20Teams.&text=%3E%20%2B%20Nova%20reuni%C3%A3o,da%20sua%20turma%20como%20participantes.>. Acesso em 15 mar. 2021.

<<https://www.saopaulo.sp.gov.br/spnoticias/Fatec-itapetininga-cria-aplicativo-para-distribuir-cestas-basicas/>>. Acesso em: 19 mar. 2021.

SOUZA, Jonathan Rodrigues; PEREIRA, Douglas Alvarez Diaz; CASARE, Andréia Rodrigues; FRANÇA, Andressa Silverio Terra. Santa Cesta: aplicativo para controle de doações de cestas básicas. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE GESTÃO DA TECNOLOGIA E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – CONTECSI, 16., 2019: São Paulo. Anais e Resumos do 16º Congresso Internacional de Gestão da Tecnologia e Sistemas de Informação, Universidade de São Paulo/SP, 29 - 31 de Maio de 2019, São Paulo. Disponível em: <<https://www.tecsi.org/contecsi/index.php/contecsi/16CONTECSI/paper/download/6410/3759#:~:text=Foi%20desenvolvido%20por%20meio%20da,pelas%20igrejas%20e%20suas%20cestas.V>>. Acesso em: 19 mar. 2021.

TORRES, Ana Carolina Silva Torres; GONÇALVES, Danyelle Nilin. Metodologias ativas no ensino de sociologia: por uma aprendizagem significativa. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 6., 2019. Disponível em: <[https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO\\_EV127\\_MD1\\_SA17\\_ID11175\\_14082019225835.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA17_ID11175_14082019225835.pdf)> . Acesso em: 15 mar. 2021.

VICENTIM, Maria Cristina; SAYAO, Yara. Tecnologia social para juventude: conceitos e práticas. Comgás – Companhia de Gás de São Paulo 2013. Disponível em: <[https://aprendizcomgas.org.br/wp-content/uploads/2013/06/Tecnologia-Social-para-Juventude-\\_Vol.1.pdf](https://aprendizcomgas.org.br/wp-content/uploads/2013/06/Tecnologia-Social-para-Juventude-_Vol.1.pdf)> . Acesso em: 9 mar. 2021.