



CNaPPES.25

11º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas
no Ensino Superior

COMPILAÇÃO DE RESUMOS
11º Congresso Nacional de Práticas
Pedagógicas do Ensino Superior

10 e 11 de julho de 2025

[Documento de apoio às Sessões Paralelas]

Universidade de Évora

Ficha Técnica

Título:

Compilação de Resumos
11.º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas do Ensino Superior
10 e 11 de julho de 2025
[Documento de apoio às Sessões Paralelas]

Organização:

Universidade de Évora
CNaPPES.25 – Comissão Organizadora

Edição técnica e organização dos resumos:

Emilly Sousa, Universidade de Évora
Doutoranda do Programa de Doutoramento em Ciências da Educação
Ana Filipa Pacheco, Universidade de Évora
Doutoranda do Programa de Doutoramento em Sociologia

Local e data:

Évora, julho de 2025

Website oficial:

<https://cnappes.pt>

Nota:

Este documento constitui um material de apoio às Sessões Paralelas do 11.º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior (CNaPPES.25). Trata-se de uma versão de trabalho, não comercial, sem afiliações institucionais dos autores, e destina-se exclusivamente a fins informativos no contexto do evento. Os conteúdos apresentados são da exclusiva responsabilidade dos respetivos autores.

Índice das Sessões Paralelas

Quinta-feira, 10 de julho de 2025

Sessões Paralelas I	[16:30 – 17:30]	01-18
Sessões Paralelas II	[17:30 – 18:30]	19-35

Sexta-feira, 10 de julho de 2025

Sessões Paralelas III	[09:00 – 10:00]	36-54
Sessões Paralelas IV	[10:00 – 11:00]	55-71
Sessões Paralelas V	[11:30 – 12:30]	72-88
Sessões Paralelas VI	[14:00 – 15:00]	89-113

estruturas e/ou pratiquem as técnicas a desenvolver num ambiente virtual antes de manusearem um cadáver real e/ou um paciente vivo. No caso específico da Anatomia I, a RV permite uma aprendizagem com recurso ao uso mais reduzido de cadáveres, num ensino cada vez mais exigente, mas confrontado com um número cada vez mais elevado de estudantes e carência de autorização para uso de cadáveres animais no ensino prático por parte dos seus detentores. Para tal selecionou-se como modelo de estudo o grande ruminante (vaca) e como sistemas iniciais a desenvolver o sistema músculo-esquelético, o sistema gastrointestinal, o sistema respiratório, o sistema cardiovascular, o sistema genito-urinário, e o sistema nervoso (...). Esta experiência virtual tem como cenário uma sala de aula na qual o animal completo está ao centro. O estudante tem a possibilidade de retirar camadas ao animal, tais como o tegumento, os músculos e observar a organização geral dos diferentes sistemas. Por fim, retiradas as diversas camadas, a visualização completa do esqueleto torna-se possível. A nível do sistema músculo-esquelético, o estudante tem acesso ao esqueleto na sua totalidade, podendo pesquisar cada uma das peças ósseas e músculos pela sua designação e no caso dos ossos, rodá-los de forma a poder visualizar as diversas faces. Nos sistemas respiratório e genito-urinário o estudante tem a possibilidade de observar os diversos órgãos que os constituem e interagir com os mesmos. Em relação ao sistema cardiovascular, o destaque centra-se na morfologia cardíaca e nos principais vasos associados ao coração. Ao nível do sistema nervoso, é destacada a sua organização anatómica com ênfase para a diferenciação entre sistema nervoso central e sistema nervoso periférico. Finalmente o sistema gastrointestinal apresenta dois momentos: num primeiro evidencia a constituição anatómica, e num segundo momento destaca um processo de fisiologia digestiva, nomeadamente o trajeto completo da ingesta ao longo do trato gastrointestinal do animal.

[9858]

Do analógico ao digital: uma abordagem PBL com tecnologias digitais no Ensino de Arquitetura

Isabel Clara Mendes

Joaquim Flores

Luis Paulo Pacheco

Desde a década de 1990, a Arquitetura passou a ser desenhada quase exclusivamente com recurso a computadores, o que representa um desafio à componente prática da disciplina e, consequentemente, ao ensino da Arquitetura. Mais recentemente, conceitos como a customização em massa e a impressão 3D começaram a ser integrados na área, impulsionando uma procura contínua por inovação. Essa realidade exige não apenas um conhecimento profundo das tecnologias digitais, mas também um pensamento crítico sobre a cultura digital, que oriente as suas aplicações práticas na arquitetura. Torna-se, assim, evidente a necessidade de uma reformulação no ensino de Arquitetura, dado que a rápida evolução tecnológica impõe a integração de novas ferramentas digitais no currículo, preparando os estudantes para os desafios contemporâneos da profissão. Neste contexto, o presente trabalho apresenta uma prática pedagógica desenvolvida no curso de Arquitetura da Universidade Portucalense (DAMG), nas disciplinas de Projeto e de Geometria aplicada, contando ainda com o apoio do Gabinete de Inovação Pedagógica (GIP), que promove a introdução de tecnologias digitais desde os primeiros anos da formação, com o objetivo de proporcionar uma aprendizagem progressiva, integrada e alinhada com a realidade profissional atual. A prática foi implementada no 1º ano letivo, envolvendo um grupo de 40 estudantes, e desenvolveu-se segundo a seguinte sequência de três procedimentos principais: - 1. Levantamento Manual e Digitalização: Os estudantes realizaram o levantamento manual de uma estrutura em madeira, seguida da construção de modelos digitais da mesma. Esta etapa permitiu compreender os processos de documentação, análise e representação arquitetónica; 2. Fabricação Digital: Utilizando corte a laser, foram

produzidas maquetes à escala 1:10. Em paralelo, figuras humanas na mesma escala foram impressas em 3D, facilitando a percepção da escala e a compreensão do uso do edifício; 3. Metodologia de Trabalho em Grupo: Os estudantes foram organizados em grupos com funções específicas, segundo a metodologia PBL (Project-Based Learning), o que promoveu o desenvolvimento de competências de investigação, comunicação e colaboração interdisciplinar. Os resultados obtidos foram aferidos através das aprendizagens identificadas ao longo do processo, destacando-se a compreensão da relação entre o digital e o físico, bem como o desenvolvimento de competências técnicas e colaborativas. A avaliação foi enriquecida pelo feedback dos estudantes, que partilharam as suas percepções sobre a experiência e sugeriram melhorias para futuras edições do exercício. Para as fases futuras do projeto, propõe-se aprofundar a articulação entre a prática manual e o uso de ferramentas digitais avançadas, reforçando a capacidade dos estudantes para fundamentar criticamente as suas opções através da experimentação. Será valorizado o desenho analógico como instrumento de registo perceptivo - analítico, crítico e diagnóstico - aprofundando a ligação entre a percepção humana e os meios tecnológicos. Pretende-se, assim, que os estudantes, desenvolvam competências em softwares de modelação e simulação, aplicando-os como ferramentas de análise e experimentação antes da construção real. Além disso, pretende-se que aprofundem a capacidade de antecipar e resolver problemas construtivos através da interação entre o raciocínio manual e a experimentação digital, assim como sejam capazes de promover a integração consciente de tecnologias digitais no processo de conceção arquitectónica, desde os primeiros anos de formação, sempre ancorados numa base crítica e sensível ao desenho e à construção. Apesar dos avanços na integração das tecnologias digitais, esta iniciativa constitui também uma oportunidade para uma discussão sobre o futuro da prática pedagógica com questões cruciais que carecem ainda de resposta, entre as quais: - como integrar estas tecnologias de forma sustentável no

currículo existente, assegurando que não haja sobrecarga para os estudantes e docentes, respeitando a carga de trabalho já estabelecida e promovendo uma aprendizagem equilibrada; - Quais os desafios na formação contínua dos docentes, especialmente na atualização constante diante das rápidas evoluções tecnológicas? Como garantir que os professores tenham as competências necessárias para aplicar novas ferramentas no ensino?; - Como assegurar o acesso equitativo às tecnologias, considerando as possíveis limitações de recursos em diferentes contextos institucionais e a necessidade de democratizar o acesso às novas ferramentas tecnológicas. A abordagem PBL com tecnologias digitais realizada no contexto já explanado, e sua consequente discussão, permitiram inferir recomendações e directrizes de actuação num futuro próximo, tais como estabelecer parcerias com outras instituições para a partilha de recursos e boas práticas na integração de tecnologias digitais no currículo de Arquitetura; desenvolver programas de formação contínua para docentes, com foco em tecnologias digitais aplicadas ao ensino da Arquitetura e suas metodologias; criar espaços laboratoriais equipados com tecnologias digitais, acessíveis aos estudantes desde os primeiros anos do curso, para estimular a experimentação desde o início da formação. A integração de tecnologias digitais no ensino da Arquitetura é crucial para preparar os estudantes para os desafios do mercado atual. A prática pedagógica aqui apresentada demonstra que é possível introduzir essas ferramentas de maneira progressiva e sem rupturas, proporcionando uma aprendizagem mais rica e alinhada com as exigências contemporâneas. No entanto, é necessário continuar a refletir sobre os desafios e oportunidades dessa integração, buscando garantir uma implementação sustentável, equitativa e eficaz.