2026
v.14
nº5

ACiS

Atas de Ciências da Saúde
ISSN: 2448-3753

FMU
CENTRO UNIVERSITÁRIO

Atas de Ciências da Saúde - ACIS / Faculdades Metropolitanas Unidas. -- São Paulo: A Faculdade, 2013-

Semestral
ISSN: 2448-3753

1. Ciências da Saúde. 2. Qualidade de Vida.
I. Faculdades Metropolitanas Unidas. II. Título.

CENTRO UNIVERSITÁRIO DAS FACULDADES METROPOLITANAS UNIDAS – FMU

REITOR

Prof. Ricardo Von Glehn Ponsirenas

ATAS DE CIÊNCIAS DA SAÚDE – ACiS

EDITOR CIENTÍFICO

Profa. Dra. Terezinha A. de Carvalho Amaro

EQUIPE EDITORIAL

Psicóloga (Mestranda) Patrícia Salvaia

Profa. Ms. Alessandra Gasparello Viviani

Profa. Ms. Indaiá Cristina Batistuta Pereira Bertoni

Profa. Dra. Charlotte Cesty Borda

Prof. Dr. Daniel Manzoni de Almeida

Profa. Ms. Leila Frayman

Profa. Ms. Mirtes C.T. P. Perrechi

Profa. Ms. Sandra Maria Holanda de Mendonça

ACiS 2026 vol.14 n.5

Faculdades Metropolitanas Unidas Educacionais Ltda – CNPJ: 63.063.689/0001-13
Avenida Santo Amaro, 1239, Vila Nova Conceição, São Paulo, SP, 04505-002
https://revistaseletronicas.fmu.br/index.php/ACIS

Atas de Ciências da Saúde – ACiS | ISSN 2448-3753 | São Paulo

ACiS 2026 vol.14 n.5

Carta de Apresentação 5

6

A sala de aula ganha alcance: comunicação pedagógica, protagonismo estudantil e conexão com o mercado
Gustavo Ernandes

8

Da conversa com a inteligência artificial ao jogo de labirinto: ensinando algoritmos de busca com ferramentas gratuitas na nuvem
Hercules Lima Ramos

10

Projeto integrado de aprendizagem: relato de experiência sobre integração curricular e protagonismo estudantil na graduação em Biomedicina
Messias de Oliveira Pacheco, Charlotte Cesty Borda de Saenz

Caros leitores

O Compartilhe Docência é uma iniciativa do Centro Universitário FMU | FIAM-FAAM, realizada em parceria com o setor de Qualidade Acadêmica, que busca destacar e disseminar experiências pedagógicas que contribuem para a excelência do ensino. Mais do que reconhecer boas práticas, o projeto promove a troca de conhecimentos entre professores e mediadores pedagógicos, criando oportunidades para que metodologias, estratégias e experiências bem-sucedidas sejam compartilhadas, valorizadas e inspirem novas formas de ensinar e aprender.

Professores das sete escolas da FMU Level Up (Direito, Saúde, Engenharia, Business, Indústria Criativa, Educação e Tech) podem participar apresentando iniciativas e experiências pedagógicas desenvolvidas ao longo do semestre. O convite contempla práticas que evidenciem criatividade, inovação e compromisso com a aprendizagem, incluindo o uso de recursos tecnológicos, metodologias ativas, estratégias diversificadas de avaliação, aproximação com os estudantes e ações voltadas à inclusão e à formação integral. O objetivo é dar visibilidade a experiências que contribuam para enriquecer o ensino e possam servir de inspiração para toda a comunidade acadêmica.

As experiências submetidas passam por uma avaliação realizada por uma comissão composta por coordenadores e professores de diferentes áreas do conhecimento. São consideradas a contribuição de cada iniciativa para a aprendizagem dos estudantes, a consistência das estratégias pedagógicas, o caráter inovador da proposta e sua capacidade de inspirar e ser aplicada em diferentes contextos de ensino.

Os trabalhos selecionados são reconhecidos e premiados durante a Conexão Acadêmica, nossa semana institucional de formação continuada, realizada semestralmente. Nesse momento, promovemos um encontro presencial, com transmissão síncrona, no qual os autores apresentam suas experiências, compartilham a construção de suas metodologias e dialogam com os participantes. É uma oportunidade de troca, escuta e aprendizagem entre pares, contemplando tanto as práticas do ensino presencial quanto do digital.

E temos uma novidade importante: todos os trabalhos inscritos no Compartilhe Docência terão a possibilidade de publicação em nossa revista! Essa iniciativa amplia a visibilidade das experiências desenvolvidas por nossos professores, valoriza a produção docente e permite que boas práticas ultrapassem os limites da sala de aula, alcançando e inspirando outros educadores.

O Compartilhe Docência reafirma nosso compromisso com a valorização do trabalho docente, com a escuta dos nossos estudantes e com a construção de uma comunidade acadêmica cada vez mais colaborativa, inovadora e comprometida com a qualidade do ensino.

Esperamos que esta edição seja mais uma oportunidade de reconhecimento, inspiração e troca, despertando novas ideias e incentivando nossos professores a compartilhar aquilo que fazem de melhor.

Atenciosamente,

Profa. Dra. Ana Claudia Balda

Pró-reitora Acadêmica

Centro Universitário FMU | FIAM-FAAM

Profa. Dra. Juliana Duarte Leandro

Diretora da Escola da Saúde

Centro Universitário FMU | FIAM-FAAM

Relatos de Experiência

A sala de aula ganha alcance: comunicação pedagógica, protagonismo estudantil e conexão com o mercado

Gustavo Ernandes

Docente do Curso de Gastronomia do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU, Brasil

Escola: Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU. **Curso:** Curso Superior de Tecnologia em Gastronomia. **Disciplina:** componentes curriculares práticos do curso de Gastronomia.

Introdução (Contextualização): A formação em Gastronomia envolve técnica, repetição, repertório e reflexão, porém parte relevante do processo de aprendizagem tende a desaparecer quando a aula termina. Para ampliar a circulação desse conhecimento, o perfil institucional @fmu.gastro passou a funcionar como extensão da sala de aula, acolhendo estudantes, divulgando experiências acadêmicas e convertendo práticas, erros, acertos e bastidores em conteúdo revisável, compartilhável e conectado à realidade profissional. **Objetivo**: compartilhar uma experiência de comunicação pedagógica capaz de ampliar o alcance da aula, fortalecer o pertencimento, valorizar a autoria estudantil e aproximar a formação acadêmica do mercado de trabalho. **Método** (Atividade Proposta e Ferramentas Utilizadas): a experiência combinou curadoria docente e protagonismo discente. Ao docente coube selecionar temas e técnicas, contextualizar os conteúdos, traduzir a linguagem técnica e relacionar as publicações às demandas profissionais. Os estudantes participaram dos registros, explicaram e demonstraram procedimentos, compartilharam resultados e construíram portfólio e confiança. O fluxo de produção foi organizado em duas etapas. Durante as aulas, planejaram-se as experiências, executaram-se as técnicas, observaram-se e corrigiram-se os processos e registraram-se evidências. Após as aulas, os registros foram transformados em narrativas, publicados com contexto, tiveram seus retornos observados e passaram a compor repertório para novas atividades. Utilizou-se o Instagram, por meio de reels para demonstrações, posts para sistematização e stories para aproximação com a comunidade. O planejamento partiu sempre do objetivo pedagógico, e não apenas de tendências da plataforma; perguntas e repertórios gerados no ambiente digital retornaram à sala, fechando o ciclo de aprendizagem. **Resultados**: a prática favoreceu pertencimento, memória de aprendizagem e identidade profissional. Os estudantes passaram a reconhecer-se em uma comunidade acadêmica ativa, revisitar processos permanentemente e apresentar seus trabalhos com autoria e argumentação. Em julho, o conteúdo alcançou 56.174 visualizações, 4.307 contas, 2.694 interações e 233 visitas ao perfil, além de gerar 29 seguidores líquidos; 65,8% das visualizações vieram de não seguidores, evidenciando alcance para além da comunidade já formada. **Conclusão** (Finalização): o @fmu.gastro demonstrou que uma estratégia digital simples, orientada por método e intencionalidade pedagógica, pode ampliar a aula sem exigir grande estrutura. Ao dar visibilidade aos processos e à voz dos estudantes,

a iniciativa valorizou trajetórias, aproximou academia e profissão e transformou a prática docente em conhecimento compartilhado e reutilizável.

Descritores: educação em gastronomia, mídias sociais, aprendizagem ativa, protagonismo estudantil, prática docente

REFERÊNCIAS

Centro Universitário FMU. FMU Gastro [Instagram]. São Paulo: FMU; [acesso em 2026 ago 24]. Disponível em: https://www.instagram.com/fmu.gastro/

Da conversa com a inteligência artificial ao jogo de labirinto: ensinando algoritmos de busca com ferramentas gratuitas na nuvem

Hercules Lima Ramos

Especialista em Arquitetura e Desenvolvimento de Sistemas, Docente da Escola Tech do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU, Brasil

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Escola: Escola Tech. **Curso:** Ciência de Dados. **Disciplina:** Introdução à Inteligência Artificial e Automação com Python. **Introdução:** a lógica de programação e os algoritmos de busca costumam ser percebidos pelos estudantes como conteúdos abstratos e "cheios de números", o que favorece a memorização de fórmulas e funções em detrimento da compreensão. Ao mesmo tempo, os modelos de linguagem passaram a gerar código a partir de instruções em linguagem natural, abrindo novas possibilidades para o ensino(1). Assim, a aula foi planejada para que a inteligência artificial (IA) escrevesse o código inicial e os alunos assumissem o papel de testar, ajustar e transformar esse código em um produto próprio. **Objetivo:** relatar uma experiência de aula inovadora em que estudantes aprenderam busca em largura (BFS) e busca em profundidade (DFS) construindo um jogo interativo de labirinto com apoio de ferramentas gratuitas de IA. **Método:** a atividade partiu de um problema concreto, encontrar a melhor rota de conexão, representado por um mapa de conexões (grafo)(2,3). A aula seguiu cinco etapas: (1) conversa com a IA no Google AI Studio(4) para descrever o problema; (2) geração, pela IA, do código em Python das duas buscas; (3) execução e conferência dos resultados no Google Colab, caderno online que roda código na nuvem sem instalação(5); (4) visualização do percurso dos algoritmos em um labirinto, comparando os nós visitados e o tamanho do caminho final de cada estratégia; e (5) transformação do labirinto em jogo com a ferramenta Build do Google AI Studio, na qual os alunos redigiram as "regras do jogo" em linguagem natural, como instruções a um ator sobre como se comportar em cena. **Resultados:** os estudantes entregaram protótipos funcionais de jogos de labirinto que comparam visualmente os caminhos de BFS e DFS (Figura 1). Observaram-se alto engajamento, menos medo da tecnologia, protagonismo e criatividade na personalização dos jogos e feedback imediato, pois cada ajuste no código ou nas instruções era testado na hora. A aprendizagem por meio de jogo e a criação de material próprio aproximaram teoria e prática e a relação entre professor e alunos(6). **Conclusão:** a combinação de IA generativa, ambiente gratuito na nuvem e criação de jogos mostrou-se uma estratégia viável, de baixo custo e replicável para ensinar conteúdos abstratos de computação, deslocando o estudante da posição de quem decora para a de quem cria e desenvolvendo habilidades que vão além da programação, como formular instruções, analisar criticamente o código gerado pela IA e resolver problemas.

Descritores: inteligência artificial, aprendizagem baseada em jogos, programação, ensino superior, tecnologia educacional

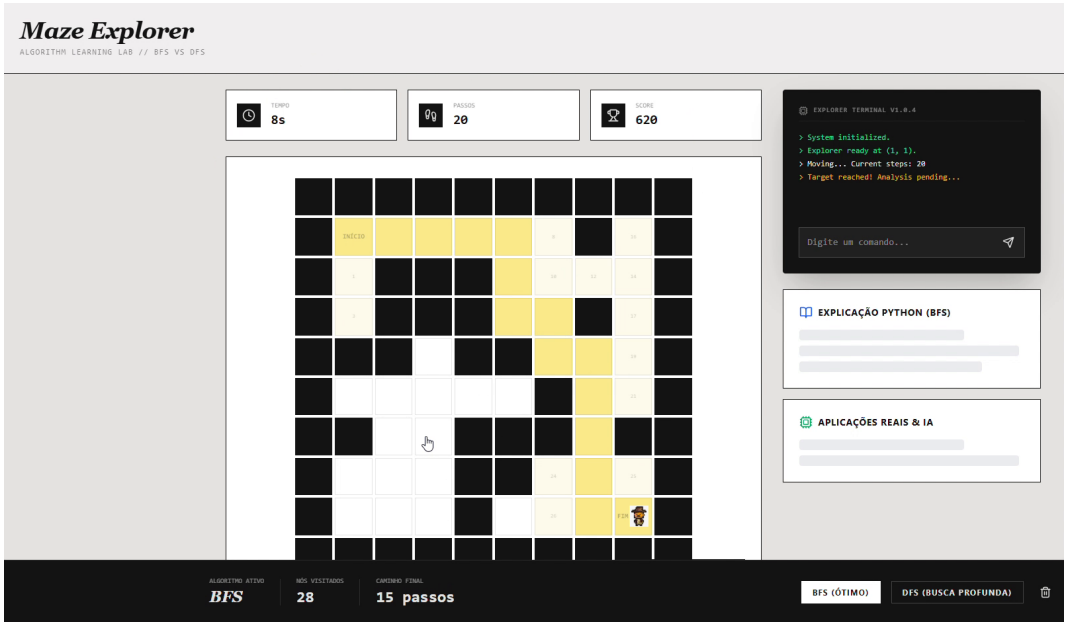


Figura 1. Jogo de labirinto desenvolvido na aula, com comparação entre os algoritmos BFS e DFS. Fonte: acervo do autor (2026).

Referências

1. Kasneci E, Sessler K, Küchemann S, Bannert M, Dementieva D, Fischer F, et al. ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. Learn Individ Differ [Internet]. 2023 [acesso em 2026 out 7];103:102274. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274

2. Russell S, Norvig P. Inteligência artificial: uma abordagem moderna. 4ª ed. Rio de Janeiro: GEN LTC; 2022.

3. Cormen TH, Leiserson CE, Rivest RL, Stein C. Algoritmos: teoria e prática. 3ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier; 2012.

4. Google. Google AI Studio [Internet]. Mountain View: Google; 2026 [acesso em 2026 out 7]. Disponível em: https://aistudio.google.com

5. Google. Google Colaboratory [Internet]. Mountain View: Google; 2026 [acesso em 2026 out 7]. Disponível em: https://colab.research.google.com

6. Gee JP. What video games have to teach us about learning and literacy. Comput Entertain [Internet]. 2003 [acesso em 2026 out 7];1(1):20. Disponível em: https://doi.org/10.1145/950566.950595

Projeto integrado de aprendizagem: relato de experiência sobre integração curricular e protagonismo estudantil na graduação em Biomedicina

Integrated learning project: an experience report on curricular integration and student protagonism in undergraduate Biomedicine

Messias de Oliveira Pacheco, Charlotte Cesty Borda de Saenz

a. Docente do curso de Biomedicina da Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU, Brasil
b. Coordenadora do curso de Biomedicina da Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU, Brasil

RESUMO

Este relato descreve a experiência de implementação do Projeto Integrado de Aprendizagem no curso de Biomedicina, uma atividade semestral criada como reformulação da Atividade Prática Supervisionada. A proposta articula duas ou três disciplinas do semestre, com entregas parciais, momentos de feedback e apresentação final na Feira de Ciências Institucional, o Conecta Biomed. O objetivo foi integrar diferentes conteúdos, estimular o trabalho colaborativo e desenvolver competências como comunicação científica, raciocínio crítico e criatividade, alinhadas ao Programa Trabalho Garantido da FMU. Ao final do semestre, todos os grupos apresentaram seus trabalhos no mesmo evento, em formatos variados como maquetes, vídeos, podcasts e banners. As produções foram avaliadas por uma banca formada por alunos dos últimos semestres do curso, o que proporcionou aos participantes uma vivência de troca e avaliação entre pares. Os trabalhos de destaque receberam um Diploma de Reconhecimento por Destaque Acadêmico, e uma das produções deu origem a um podcast institucional. Ao longo do desenvolvimento, observou-se amadurecimento progressivo dos estudantes na elaboração e na entrega das atividades, maior comprometimento com as propostas e reconhecimento institucional da iniciativa. A experiência mostra o potencial do projeto como estratégia de integração entre disciplinas e de fortalecimento do protagonismo estudantil.

Descritores: aprendizagem baseada em problemas, educação superior, aprendizagem, comunicação, capacitação profissional

ABSTRACT

This report describes the experience of implementing the Integrated Learning Project in an undergraduate Biomedicine course, a semester activity created to reformulate the traditional Supervised Practical Activity. The proposal connects two or three subjects of the semester, with partial submissions, feedback moments and a final presentation at the institutional science fair, the Conecta Biomed. The aim was to integrate content, encourage collaborative work and develop competencies such as scientific communication, critical thinking and creativity, aligned with the Trabalho Garantido Program at FMU. At the end of the semester, all groups presented their work at the same event, in varied formats such as models, videos, podcasts and banners. The products were assessed by a panel of senior students, which gave participants an experience of peer exchange and evaluation. Outstanding works received a Diploma of Recognition for Academic Distinction, and one of the products gave rise to an institutional podcast. Throughout the process, progressive maturation of the students in preparing and delivering the activities, greater commitment to the proposals and institutional recognition of the initiative were observed. The experience shows the potential of the project as a strategy for integrating subjects and strengthening student protagonism.

Descriptors: problem-based learning, education higher, learning, communication, professional training

INTRODUÇÃO

A educação superior passa por transformações contínuas, com a transição de um ensino centrado na transmissão de conteúdo para um modelo que coloca o estudante no centro da aprendizagem[1]. O modo como docentes lidam com essa mudança tem relação direta com a aprendizagem real dos conceitos trabalhados em sala de aula, e ainda vale perguntar até que ponto essa mudança de foco de fato mobiliza a participação e o desenvolvimento de quem aprende. A aprendizagem ativa parte da premissa de que o estudante deixa de ser ouvinte passivo e assume um papel deliberado na construção do conhecimento, o que favorece habilidades de ordem superior como análise, síntese e avaliação[2].

Existem várias metodologias ativas disponíveis para a sala de aula, entre elas a gamificação, a aprendizagem baseada em cenários e a aprendizagem baseada em equipes. Uma revisão sistemática conduzida segundo as diretrizes PRISMA mostra que essas estratégias mobilizam o engajamento discente em suas dimensões comportamental, emocional e cognitiva[3], e em levantamento com estudantes de medicina do primeiro ano cerca de 80% concordaram que os métodos ativos aumentaram o engajamento e mais de 83% perceberam ganho no raciocínio clínico[2]. Ainda assim, a mesma literatura alerta para o risco de confundir engajamento percebido com aprendizado efetivo, já que boa parte das evidências se apoia em autorrelato[3]. A questão de fundo permanece, como conduzir o processo para que o estudante realmente desenvolva as competências da profissão que escolheu e se sinta seguro para defender o próprio ponto de vista quando formado.

Esse cenário se soma a uma preocupação atual, o uso pouco crítico de ferramentas de inteligência artificial (IA). Vivemos um momento em que quase tudo pode ser pesquisado e produzido com rapidez, muitas vezes sem que o estudante precise pensar sobre o que de fato importa para a sua formação. Uma revisão sistemática sobre conteúdo gerado por IA na educação descreve esse duplo caráter, de um lado a ampliação do acesso a recursos, de outro o risco de inércia mental e enfraquecimento do pensamento crítico quando há dependência excessiva das respostas prontas[4]. Tratar a IA como verdade absoluta ignora que a qualidade da resposta depende da qualidade da pergunta, e o uso acrítico dessas ferramentas tende a produzir aprendizagem superficial[5]. Formar profissionais que saibam questionar, argumentar e comunicar com clareza é, nesse contexto, mais necessário do que nunca.

A aprendizagem baseada em projetos, campo em que esta experiência se inscreve, tem entre seus efeitos descritos o fortalecimento do trabalho em equipe e da integração entre

áreas, sobretudo quando os estudantes produzem de forma colaborativa um material voltado a um público real[6].

Experiências de projetos interdisciplinares na área da saúde mostram que a produção conjunta de um artefato desloca o foco dos estudantes do conteúdo isolado para a valorização da colaboração e da integração entre áreas5, e que a diversidade de conhecimentos e a complexidade da tarefa favorecem a flexibilidade cognitiva e a resolução de problemas[7]. Diante desse panorama, o Projeto Integrado de Aprendizagem foi idealizado com dois propósitos centrais. O primeiro foi integrar uma disciplina na outra, de modo que os estudantes percebam que no organismo humano tudo acontece ao mesmo tempo e que, por mais que o ensino seja dividido em disciplinas, elas convergem em um mesmo corpo. O segundo foi desenvolver o trabalho em equipe nas turmas, difícil de sustentar diante das particularidades de cada estudante. A escolha do formato final também respondeu a um problema concreto, a apresentação pública em feira de ciências, muito reduzida no período posterior à pandemia, impacta diretamente a forma como os estudantes interagem entre si. Este relato tem como objetivo descrever a experiência de implementação do projeto e discutir seus efeitos sobre a integração curricular, o trabalho colaborativo e o protagonismo dos estudantes.

MÉTODO

Trata-se de um relato de experiência profissional de natureza descritiva, referente a uma prática pedagógica desenvolvida em um curso de graduação em Biomedicina. A experiência não envolveu coleta de dados primários de estudantes nem pesquisa com seres humanos, de modo que não houve necessidade de apreciação por Comitê de Ética em Pesquisa. As informações aqui apresentadas derivam da observação docente durante a condução da atividade e dos registros produzidos pelos próprios grupos ao longo do semestre.

O projeto foi conduzido em grupos, com um tema base definido pelo professor responsável para cada semestre do curso. Cada tema esteve vinculado a um tipo de produto final, o que definiu desde o início o formato que seria apresentado na feira de ciências. Os grupos desenvolveram os trabalhos a partir de pesquisa bibliográfica em bases de dados públicas para embasamento teórico, com uso de fontes como bibliotecas científicas, a base PubMed e diretrizes de órgãos oficiais de saúde.

A partir do material levantado, os grupos utilizaram instrumentos e processos para transpor as informações obtidas de forma clara e objetiva para pessoas leigas, público que frequenta a feira de ciências. Esse cuidado com a tradução do conhecimento científico para o público geral acompanhou todo o desenvolvimento do produto, e não apenas a

apresentação final. O trabalho também foi conduzido com atenção às questões éticas, e os grupos definiram como abordar cada tema sem envolver ou caracterizar biotipos que pudessem gerar desconforto às pessoas presentes no evento.

O desenvolvimento ocorreu ao longo do semestre por meio de entregas parciais dos alunos, corrigidas de forma parcial pelos professores responsáveis. A cada etapa, o docente orientava quais componentes deveriam ser submetidos, e recomendou-se que as entregas trouxessem um registro breve das mudanças desde o feedback anterior, com o que foi ajustado e a respectiva justificativa. Esse acompanhamento por etapas, com devolutivas ao longo do processo e não apenas ao final, segue a mesma lógica descrita em experiências de aprendizagem baseada em projetos que relatam ganhos em autorreflexão, empatia e trabalho em equipe[8]. A avaliação foi feita por rubrica padronizada comum a todos os temas, totalizando três pontos distribuídos entre processo e evolução, qualidade científica e integração, e produto final e comunicação, de modo a assegurar equidade entre grupos com temas distintos. Na última semana letiva, todos os semestres do curso apresentaram no mesmo dia no Conecta Biomed, cada um com o seu tema base. A entrega em formato aberto foi uma escolha deliberada para estimular a criatividade dos estudantes, e por esse motivo o tipo de produto variou de um semestre para o outro.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As entregas parciais ao longo do semestre moldaram o amadurecimento dos trabalhos até a versão final. Ao receber correções antes da entrega definitiva, os grupos foram compreendendo melhor o processo e demonstrando comprometimento crescente com o desenvolvimento, o que estimulou os estudantes a buscar diferentes formas de aprendizagem e de comunicar o que haviam produzido.

Como o formato do produto ficou em aberto, cada semestre explorou uma linguagem própria de divulgação científica. Um dos destaques foi o primeiro semestre, que adotou um olhar amplo sobre o público e produziu materiais para diferentes perfis de audiência, com flyers para quem tinha menos tempo, vídeo para o público mais visual e podcast para o público mais auditivo. O segundo semestre trabalhou com vídeos de divulgação voltados ao Instagram, o terceiro semestre concentrou-se em maquetes, o quarto produziu entrevistas jornalísticas, o quinto retomou a maquete como recurso de divulgação científica e o sexto semestre desenvolveu banners. As Figuras 1 e 2 ilustram produtos apresentados no evento.

Os trabalhos dos estudantes trataram de temas variados da Biomedicina, como doenças, tratamentos, prevenção, biossegurança e cuidados em saúde, e ajudaram a levar informações científicas de forma acessível à comunidade acadêmica.



Figura 1. Material produzido por estudantes durante a apresentação da Feira de Ciências no Conecta Biomed, A. Banner sobre Mutação genética e B. Catálogos e panfletos sobre apoptose. Fonte: acervo dos autores.



Figura 2. Maquete sobre microbiota intestinal e câncer colorretal, com comparação entre microbiota equilibrada e disbiose e material complementar impresso. Fonte: acervo dos autores.

Os melhores trabalhos receberam destaque e um certificado de reconhecimento. O projeto como um todo foi selecionado para um episódio do podcast Trabalho Garantido, com foco no protagonismo estudantil[9], o que evidenciou o alcance da iniciativa para além da sala de aula.

A experiência sugere que a estrutura de entregas parciais com feedback foi o elemento mais determinante para o amadurecimento dos trabalhos. Em vez de concentrar a avaliação em um único momento, o acompanhamento contínuo permitiu que os grupos ajustassem o rumo antes da entrega final, o que se refletiu no comprometimento crescente

observado ao longo do semestre, de modo convergente com relatos que associam o acompanhamento processual da aprendizagem baseada em projetos a ganhos de autorreflexão e engajamento[8].

Esses resultados dialogam com a literatura sobre aprendizagem baseada em projetos. A produção de um artefato por uma equipe colaborativa é justamente o que aproxima esse tipo de atividade da aplicação prática do conhecimento, favorecendo tanto o trabalho em grupo quanto a integração de conteúdos[6]. A variação de formatos entre os semestres também é coerente com achados que associam a diversidade de tarefas ao desenvolvimento da flexibilidade cognitiva e da criatividade em contextos interdisciplinares[7]. A liberdade de formato, contudo, impõe um desafio de avaliação, já que produtos muito distintos precisam ser comparados de forma justa, questão que a rubrica padronizada procurou endereçar.

Como todo relato de experiência, este tem limitações. As percepções descritas se baseiam na observação dos docentes envolvidos e não em instrumentos padronizados de mensuração de aprendizagem ou de satisfação. Medir engajamento apenas pela impressão de quem conduz a atividade é insuficiente, e a própria literatura recomenda cautela ao tratar engajamento percebido como equivalente a aprendizado[3]. Edições futuras podem incorporar questionários validados aplicados a estudantes e professores, o que permitiria avaliar de forma mais robusta o efeito do projeto sobre as competências que ele se propõe a desenvolver.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto Integrado de Aprendizagem contribuiu para a comunicação científica, a integração de conteúdos, o trabalho em equipe e as ações de promoção da saúde. A experiência também favoreceu o protagonismo estudantil, já que os alunos participaram ativamente da construção, da organização e da apresentação de suas propostas, assumindo diferentes responsabilidades ao longo do processo.

REFERÊNCIAS

1. Rossi IV, de Lima JD, Sabatke B, Nunes MAF, Ramirez GE, Ramirez MI. Active learning tools improve the learning outcomes, scientific attitude, and critical thinking in higher education: experiences in an online course during the COVID-19 pandemic. Biochem Mol Biol Educ. 2021; 49(6):888-903.

2. Rangareddy H, Govinda Swamy KS, S A, Petimani MS. Enhancing student engagement through active teaching-learning approaches among first-year medical undergraduates. Cureus. 2025; 17(6):e85921.

3. Luo X, Alias BS, Adnan NH. Active learning strategies and student engagement in undergraduate medical education: a systematic review (2015-2025). Anat Sci Educ. 2026; 19(7):1157-69.

4. Li J, Ai F, Wang J, Cheng B, Li Y, Chen Z. Application of AI-generated content in medical education: systematic review of the impact on critical thinking abilities of medical students. JMIR Med Educ. 2026; 12:e79939.

5. Zhai C, Wibowo S, Li LD. The effects of over-reliance on AI dialogue systems on students' cognitive abilities: a systematic review. Smart Learn Environ. 2024; 11:28.

6. Kershaw G, Grivna M, Elbarazi I, AliHassan S, Aziz F, Al Dhaheri AI. Integrating public health and health promotion practice in the medical curriculum: a self-directed team-based project approach. Front Public Health. 2017; 5:193.

7. Xiong M, Chan NN, Wong BE, Xie X, Na M. Investigating cognitive flexibility and innovation in interdisciplinary project-based learning: the role of openness to learning and peer feedback quality in vocational education. Front Psychol. 2025; 16:1691422.

8. Yang FC, Chen HM. Integrating project-based learning and experiential learning to enhance learning outcomes in long-term care courses. Florence Nightingale J Nurs. 2026; 34:1-10.

9. Podcast Trabalho Garantido. Episódio sobre o protagonismo estudantil no Projeto Integrado de Aprendizagem [Internet]. 2025 [acesso em 2026 out 5]. Disponível em: https://youtu.be/OnOOxSZhOFk