

## **Inovação pedagógica no ensino remoto: relato de experiência de criação de metodologia ativa para disciplina de design de superfície**

Patricia Soares Rocha Alves; 0000-0002-5512-4292  
Karen Fonseca da Cunha Martins<sup>1</sup>; 0009-0006-9212-1767  
Pedro Henrique Schneider <sup>1</sup>; 0009-0001-0511-0554  
Elisa de Aguiar Romão <sup>1</sup>; 0123-0123-0123-0123

*1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[patricia.alves@foa.org.br](mailto:patricia.alves@foa.org.br)*

**Resumo:** Este relato de caso apresenta a experiência pedagógica desenvolvida na disciplina de Design de Superfície ministrada no formato de Ensino a Distância (EAD), cujo objetivo foi tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas e interativas, mesmo diante das limitações do ensino remoto. A docente implementou uma metodologia ativa denominada por ela de Tarefa Relâmpago, em que os estudantes eram surpreendidos com atividades práticas durante as aulas síncronas, utilizando objetos disponíveis dentro de casa. O processo de aprendizagem uniu teoria e prática, desde a compreensão conceitual do design de superfície e suas vertentes até a criação de padronagens rapport e sua aplicação em diferentes tipos de superfícies, resultando em uma exposição presencial dos trabalhos, gerando troca de experiências presenciais. A proposta evidenciou uma nova forma dinâmica de se dar uma aula online mostrando a relevância do design de superfície como campo criativo e a eficácia de metodologias ativas na construção de conhecimento.

**Palavras-chave:** Design de Superfície. Ensino a Distância. Metodologias Ativas. Tarefa Relâmpago.



4º Congresso Brasileiro  
de Ciência e Saberes  
Multidisciplinares

# tudo é ciência

11º Encontro de Extensão  
Universitária do UNIFOA

# 23 a 25 de outubro

Submissões abertas até 07/09

## INTRODUÇÃO

O ensino universitário na modalidade a distância tem registrado um grande crescimento no Brasil, tornando-se como uma das principais formas de democratização do acesso ao ensino superior. De acordo com dados do Censo da Educação Superior, entre 2011 e 2021 o número de ingressantes em cursos de graduação a distância aumentou 474%, enquanto os cursos presenciais apresentaram queda de 23,4% no mesmo período (BRASIL, 2022). Em 2021, os ingressantes em EaD já representavam 62,8% do total de novos alunos, evidenciando a consolidação dessa modalidade como majoritária no país (BRASIL, 2022). Isso reflete tanto a ampliação da oferta de cursos pelas instituições de ensino superior quanto a crescente demanda por flexibilidade e acessibilidade no processo de formação, principalmente em faculdades privadas.

Ensinar Design de Superfície no formato EAD tornou-se desafio tanto para a docente quanto para os discentes. Segundo a ementa da disciplina de Design de Superfície, as ações pedagógicas devem envolver a criação, aplicação e compreensão de padronagens e texturas em diferentes contextos, a ausência do espaço físico coletivo e dos materiais de laboratório podem comprometer o aprendizado. Com este contexto, buscou-se desenvolver uma estratégia pedagógica que promovesse a integração entre teoria e prática, estimulando a participação e a criatividade dos docentes durante as aulas online e utilizando-se de materiais do seu ambiente doméstico. De acordo com Schön (2000), o processo de aprendizado em Design deve articular momentos de reflexão e ação, promovendo a construção de conhecimento a partir da prática criativa. Nesse sentido, metodologias ativas tornam-se fundamentais, pois aproximam o ensino da realidade vivenciada pelos alunos e permitem o protagonismo discente (Moran, 2015).

O ensino remoto exige que docentes adotem estratégias criativas e recursos pedagógicos inovadores, de forma a manter o engajamento discente e garantir a efetividade do processo de aprendizagem em ambientes virtuais (BACICH; MORAN, 2018).

Este artigo tem como objetivo relatar a experiência da disciplina de Design de Superfície em formato EAD, enfatizando a metodologia das Tarefas Relâmpago, bem como seus impactos na aprendizagem e no engajamento dos alunos.



## RELATO DA EXPERIÊNCIA / RELATO DE CASO

A disciplina de Design de Superfície foi ministrada no formato remoto, em encontros síncronos por meio de slides expositivos e explicações da docente. Com o intuito de facilitar o processo de ensino-aprendizagem, foi desenvolvida a metodologia ativa denominada Tarefa Relâmpago, que consiste em propor atividades-surpresa a serem executadas em tempo real durante a aula. Após as explicações da parte teórica da disciplina, os alunos eram convidados a buscar em seus próprios quartos objetos que ilustrassem os conceitos de design de superfície discutidos em aula. Essa prática permitia que cada estudante apresentasse à turma exemplos concretos, favorecendo a associação entre teoria e prática. O que causava também empatia e curiosidade a cerca dos objetos apresentados gerando um engajamento na apresentação da tarefa. Em um segundo momento, os alunos deveriam criar uma folha A4 dividida em 12 quadrados, cada um preenchido com uma padronagem inspirada em objetos de sua casa, como capas de caderno, colchas, almofadas e estofados. Essa etapa, além de estimular a observação, também permitiu conhecer aspectos pessoais e culturais de cada discente, refletidos em seus objetos de uso cotidiano.

Figura1 – Prancha padronagem inspirada em objetos do quarto da discente



Fonte: (Os autores)



Na aula seguinte, cada estudante selecionava uma das 12 padronagens desenvolvidas e aplicava-a em diferentes superfícies, montando uma prancha gráfica para apresentar o resultado. Segundo Brown (2010), a prática de aplicar conceitos teóricos em situações reais é fundamental para consolidar o aprendizado e desenvolver a capacidade de inovação.

Figura2 – Prancha da tarefa Rapport desenvolvida pelo discente



Fonte: (Os autores)

Em outra atividade, os alunos receberam a tarefa de pesquisar três designers reconhecidos no campo do design de superfície e selecionar um deles para inspirar a criação de uma nova padronagem autoral, aplicada em uma superfície escolhida.

Figura3 – Prancha da tarefa releitura padronagem autoral



4º Congresso Brasileiro  
de Ciência e Saberes  
Multidisciplinares

tudo é  
ciência

11º Encontro de Extensão  
Universitária do UNFOA

23 a 25  
de outubro

Submissões abertas até 07/09

Prof.:  
Aluna

## Design de Superfície

A obra 'O Limite do Círculo' de M.C. Escher é uma das mais conhecidas expressões do uso da simetria e da transformação geométrica na arte. Nessas composições, Escher explora a ideia de infinitude e repetição dentro de um espaço limitado, criando padrões que se expandem até os limites do círculo, desafiando a percepção do observador.

Inspirando-nos nesse conceito, a baleia foi escolhida como elemento da natureza para construir uma conexão com a arte de Escher. A baleia, símbolo de grandeza e movimento contínuo no mar, representa bem a ideia de fluidez e transformação.



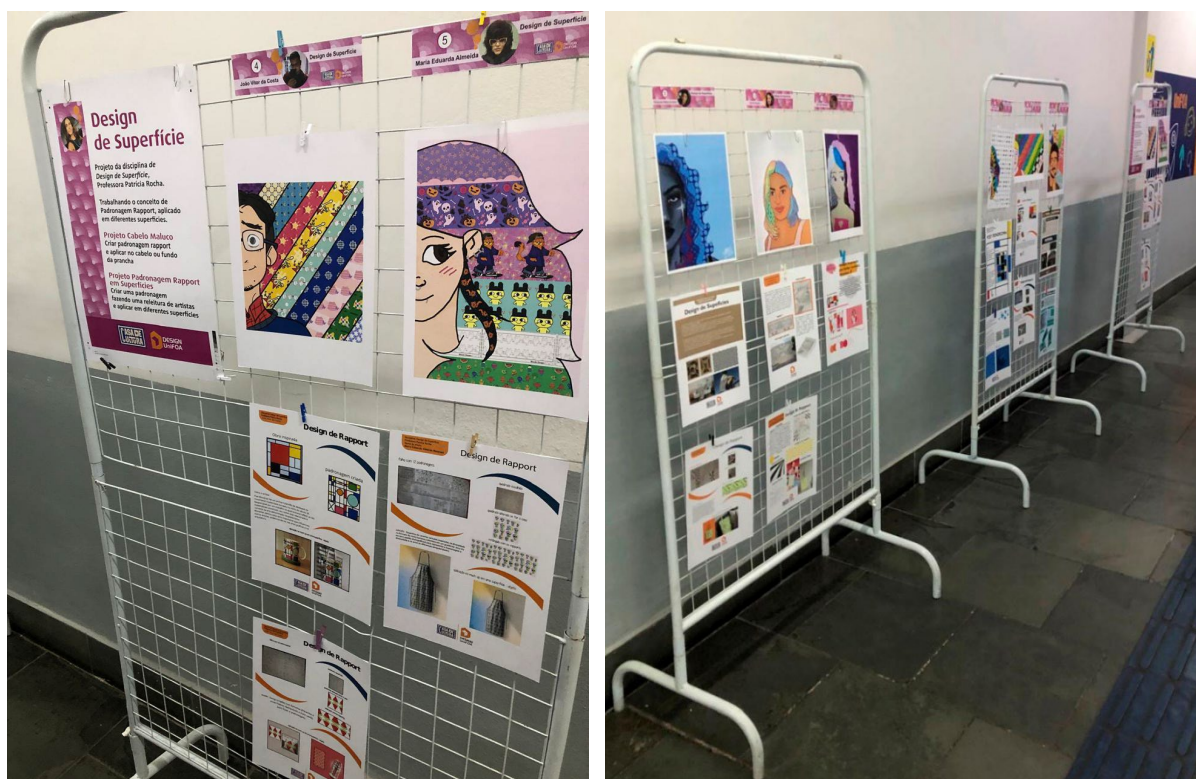
Fonte: (Os autores)

Ao final do período foi realizada uma exposição presencial no prédio do curso. Todos da turma concordaram em ir na faculdade para essa aula presencial que seria a exposição. O objetivo foi compartilhar todos os trabalhos e socializar os alunos da turma. A exposição ficou por uma semana no prédio do curso de Design e foi feita uma votação do melhor trabalho que ganhou um brinde fornecido pela instituição através do setor de eventos. Essa ação contou com apoio da Casa de Cultura, e se



transformou em um projeto de extensão. O melhor trabalho foi escolhido através de uma votação dos visitantes da exposição e ganhou um brinde fornecido pelo setor de eventos da instituição.

Figuras 4 e 5 – Exposição presencial com os trabalhos dos discentes desenvolvidos durante a aula online.



Fonte: (Os autores)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O relato dessa experiência demonstrou que o ensino de disciplinas práticas do curso de Design, mesmo em formato remoto, pode vir a ser uma experiência dinâmica, criativa quando utilizada com metodologias ativas. A metodologia criada pela docente denominada Tarefa Relâmpago mostrou-se uma estratégia inovadora para engajar os discentes durante a aula online, estimulando a criatividade e aproximando a teoria da prática em um contexto encantador e desafiador.

O caráter lúdico das atividades e a valorização de objetos do cotidiano dos alunos reforçaram a autonomia discente e a relevância social do design de superfície. A exposição presencial representou um momento de engajamento coletivo, ampliando

a experiência para além do espaço virtual e fortalecendo assim, vínculos acadêmicos e criativos.

Conclui-se que práticas pedagógicas inovadoras e criativas são fundamentais para o ensino do Design em contextos híbridos e remotos, fazendo uma reflexão sobre a necessidade de repensar o papel do docente como mediador e do estudante como protagonista no processo de ensino-aprendizagem online.

## **AGRADECIMENTOS**

À Fundação Oswaldo Aranha (FOA) e ao Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA), pelo apoio do setor de eventos na distribuição de brindes e a da Casa de Cultura do UniFOA pelo apoio para realização da exposição através do projeto de extensão (PROPEX 94279) atrelado á disciplina EAD.

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Censo da Educação Superior 2021: notas estatísticas**. Brasília: INEP, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/censo-da-educacao-superior/censo-da-educacao-superior-2021>. Acesso em: 14 set. 2025.

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Revista de Educação, v. 38, n. 2, p. 15-25, 2015.

SCHÖN, Donald. **Educando o profissional reflexivo**. Porto Alegre: Artmed, 2000.