

## **Hackaschool: Uma Experiência de Aprendizagem Ativa por meio de Hackathons no Ensino Superior**

Luiza Roberta Zimmer da Silveira<sup>1</sup>

### **RESUMO**

As transformações sociais, educacionais e tecnológicas exigem a formação de profissionais com competências como autonomia, criatividade, criticidade e empreendedorismo, alinhadas às demandas de um mercado de trabalho dinâmico e desafiador. Este relato de experiência descreve a aplicação da metodologia ativa de ensino por resolução de problemas, utilizando o formato de Hackathon, na Instituição de Ensino Superior FASA, no Rio Grande do Sul, por meio da avaliação institucional denominada "Hackaschool". No primeiro semestre, os discentes de diversos cursos utilizaram a plataforma DreamShaper para desenvolver projetos de pesquisa relacionados a suas áreas de formação. No segundo semestre, colocaram a pesquisa em prática, iniciando uma trilha de empreendedorismo, na qual criaram produtos, serviços e protótipos, apresentados no FASA SUMMIT, evento que integra a comunidade acadêmica, empresas e o público geral. A metodologia promoveu a colaboração multidisciplinar, a troca de conhecimentos entre os discentes e o estímulo ao espírito empreendedor. Com base em autores como Moran (2015) e Bacich (2017), que discutem metodologias ativas e inovação educacional, os resultados indicam que a implementação do Hackaschool mostrou-se efetiva para o desenvolvimento de competências essenciais pelos discentes. Entre essas habilidades, destacam-se o protagonismo, o trabalho colaborativo, o pensamento crítico e o uso de tecnologias. Além disso, a metodologia envolveu os discentes na solução de desafios práticos, promovendo uma aprendizagem significativa e conectada às necessidades do mercado atual. Conclui-se que a metodologia estimula o desenvolvimento de competências necessárias para a atuação profissional no século XXI, além de fomentar o espírito empreendedor, incentivando a criação de produtos e serviços com potencial de gerar renda extra. Sugere-se a expansão dessa prática para outras instituições de ensino, permitindo a comparação de experiências, a identificação de estratégias que agreguem valor à aprendizagem e a consolidação dos Hackathons como uma ferramenta educacional inovadora e transformadora.

**Palavras-chave:** Ensino Superior, Hackathon, Metodologias Ativas.

---

<sup>1</sup> Mestranda em Educação nas Ciências pela Universidade Regional Noroeste do Estado do RS. Graduada do Curso de Pedagogia da FASA - RS, [luizazimmer@sejafasa.com.br](mailto:luizazimmer@sejafasa.com.br);

