



Revista Appai

EDUCAR

Informação ao Profissional de Educação

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Alunos como centro da **aprendizagem** através
de uma **capacitação ativa**



INTRODUÇÃO

A aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), ou *Project Based Learning* (PBL), tem sido uma poderosa ferramenta utilizada pelos professores em sala de aula na aquisição do conhecimento. Mas afinal o que é “aprender por projetos”?

Como acontece com todo ser humano, a língua, seja falada ou escrita, está em constante movimento e numa crescente expansão de seus sólidos domínios, cada vez mais permeados de novas tecnologias de informação. E nesse ciclo vivo, as metodologias de ensino vêm ganhando novas versões e adaptando-se cada vez mais às necessidades de resoluções de problemas e desafios da vida real.

O eixo norteador da ABP caminha para que os alunos alcancem habilidades essenciais do século XXI e retenham conhecimentos eficazes de maneira prática, ao contrário dos moldes tradicionais que geralmente partem do teórico-abstrato sem uma perspectiva de confronto de situação real.

APLICABILIDADE NA VIVÊNCIA PRÁTICA



A partir do concreto, da investigação e da pesquisa, os alunos orientados por seus professores são levados, por meio do desenvolvimento de competências, a debater e discutir seus pontos de vista, remetendo-os ao pensamento crítico com a elaboração de hipóteses e de possíveis definições táticas para a solução do desafio.

O ponto alfa ou chave da comunicação gira em torno de colocar os alunos na trilha da colaboração, a fim de conseguirem interagir com suas realidades na busca da resolução de problemas ou criação de algo novo.

CAPÍTULO 2

QUAL É O PROJETO IDEAL?



Mesmo não havendo um critério predefinido para designar ou definir o que é ou não um projeto ideal ou aceitável, até porque isso fica a critério das experiências e vivências de cada comunidade escolar, os projetos variam de acordo com as lacunas de vivências práticas a serem preenchidas.

Embora nutridos dessa variável de praticidade, os projetos visam experiências envolventes, significativas e necessárias para o desenvolvimento de habilidades necessárias e úteis aos estudantes nos meios econômico e acadêmico contemporâneos.

Para que haja êxito se faz necessário, de acordo com especialistas, atingir a profundidade das questões estudadas, bem como a clareza

"A PEDAGOGIA DE PROJETOS VAI MUITO ALÉM DE ENSINAR, ELA LEVA O ALUNO A VIVER UMA EXPERIÊNCIA TRANSFORMADORA E ENVOLVENTE"

dos objetivos de aprendizagem, do conteúdo e da estrutura das atividades e instruções das informações regidas pelo professor.



A revista Educar há mais de duas décadas apresenta projetos realizados fora e dentro da sala de aula e seus impactos na transformação para uma educação cada vez mais criativa, empreendedora e, sobretudo, reflexiva, com maior participação dos alunos durante o processo de aprendizagem. [Leia a edição 124](#)

CAPÍTULO 4

AFETIVIDADE APLICADA

Embasada em ações reflexivas, a forma de pensar colaborativa desses educandos é permeada de uma combinação de conhecimento adquirido em sala de aula, acrescido de suas vivências diárias e dos desafios e problemas do mundo real. Segundo Illeris (2013), a aprendizagem envolvendo a auto-iniciativa privilegia as dimensões afetivas e intelectuais, tornando-se mais duradoura e sólida, por permitir, entre outras coisas, a voz e a escolha do aluno a partir do pensamento crítico.

A young girl with a red headband is holding a blue fabric with white nautical patterns (anchors and ship wheels). She is looking towards the camera. The background is slightly blurred, showing other people in a similar setting.

CAPÍTULO 5

PROJETOS QUE INSPIRAM E TRANSFORMAM OLHARES

Sentimentos e emoções sempre foram parâmetros para o exercício da exploração da vivência de mundo das pessoas. Qual professor nunca fez uso dessa humanidade de maneira favorável, para se aproximar e adentrar no mundo real de seus alunos, que por muitas vezes tende a ser bem diferente daquilo que é vivido no dia a dia acadêmico?

"PROJETOS SÃO PONTES QUE LEVAM A CONSTRUÇÃO DE SABERES E FAZERES INTERDISCIPLINARES"

Recentemente a professora Maura, da Escola Municipal Frei Vicente do Salvador, realizou essa imersão com seus alunos usando como trampolim o sentimento e a emoção de um abraço. Essa iniciativa viralizou nas redes sociais validando a força e a presença desse apêndice emocional entre aluno, professor e cidadão comum.



CAPÍTULO 06

ALUNOS COMO PROTAGONISTAS

Para Mike Dardaris, *chief learning officer* (termo normalmente traduzido por “executivo responsável por treinamento”) da HFM P-TECH, a aprendizagem baseada em projetos tem tudo a ver com desempenho, assim como no mundo real. “Os alunos precisam apresentar, expressar, mostrar, discordar e comunicar sobre o processo”. Essa fundamentação reafirma a metodologia de interatividade e o *feedback* de que os projetos têm sua base centrada nos estudantes.

Protagonistas desse grande cenário em constante movimento do fazer acontecer, ao finalizar o projeto o aluno não somente terá a solução ou um produto, mas a satisfação e a oportunidade de apresentar todo esse percurso publicamente à comunidade escolar e familiares.

CONHECIMENTO E FAZER

Thomas Markham (2011) também alinha sua fundamentação teórica e descreve a aprendizagem baseada em projetos (ABP) como um combo de saberes por integrar conhecimento e fazer. “Os alunos aprendem os



elementos do conhecimento e do currículo básico, mas também aplicam suas habilidades para resolver problemas autênticos e produzir resultados importantes”, afirma.

Para o professor Luiz Felipe, ganhador do prêmio Educador 2020, a aprendizagem por projetos vai além da aquisição do conhecimento. “Ela leva o aluno a um patamar de autonomia, proatividade e trabalho em equipe que normalmente ele não pratica nos moldes convencionais”, avalia o docente, vencedor em três categorias com o projeto *Geometria & Construção*, que hoje é um notório e bem-sucedido exemplo prático de uma metodologia realizada em cima de parâmetros reais. Veja matéria completa na Revista Appai Educar.



CAPÍTULO 8

FERRAMENTAS DIGITAIS NOS PROJETOS

Hoje em dia a palavra “digital” vai além da constatação de estar inserido ou plugado ao mundo. Para os jovens, sobretudo, essa realidade chega a ser ainda mais latente, uma vez que, para os nascidos sob a força e amplitude da cultura digital, os pertencentes às gerações Y, W, Z, alfa, *millennials*, e outras nomenclaturas que fazem referência aos “seres humanos digitais”, não se reconhecem desconectados.

Mas até que ponto esse estreitamento digital dificulta a perspectiva de interatividade com os livros didáticos? Com esse panorama abrangente, a aprendizagem baseada em projetos, segundo Blumenfeld, se concentra no ensino envolvendo os alunos na pesquisa, no trabalho em grupo e na discussão e transmissão de ideias com a utilização de uma gama de recursos digitais, fotografia, impressos e plataformas educacionais.



CAPÍTULO 9

CONHEÇA ALGUNS BENEFÍCIOS DA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

Dentre os benefícios da aprendizagem em projetos, destaca-se a implementação de estratégias em sala de aula que ampliem e aperfeiçoem a compreensão, a escrita, a oralidade, a criatividade e competências cognitivas, organizadas através de questões cotidianas dos mais variados vieses socioculturais.

Pensamento crítico: o pensar fora da caixa, olhando os problemas como algo sempre passível e possível de uma solução através de perguntas e respostas.

Colaboração: amplia o paredão dos relacionamentos formados durante as fases de execução do projeto, com a premissa do trabalho em grupo, colaborativo no ouvir e no falar e, sobretudo, na resolução de conflitos de forma imparcial, tanto com os colegas de classes e professores, quanto com a comunidade escolar.

Resolução de problemas: entender e interpretar o que está acontecendo, de maneira a se colocar dentro do cenário preconcebido.

Autoconfiança: levar o aluno a se reconhecer como protagonista daquela história, e assim valorizar sua presença, seu lugar de fala, a execução de seu trabalho e resultados.

Criatividade: um pensar inovador e aberto para a criação.

Compreensão em profundidade: ao atuar no trabalho em pesquisa são desenvolvidas habilidades que fazem com que os alunos transitem além de fatos ou memorização.

Perseverança: conhecer as vitórias e fracassos de executar um projeto e saber gerenciá-los de forma sóbria, ainda que tenha que retornar ao ponto zero para um melhor resultado.

Autonomia no gerenciamento de projetos: gerir os projetos, delegar, cooperar em todas as necessidades, recuar e avançar coletivamente, a fim de atingir um resultado eficaz ao grupo e à comunidade.

Curiosidade: os alunos podem explorar suas curiosidades, fazer perguntas e formar um novo despertar pelo aprendizado.

Proatividade: ter a curiosidade e iniciativa de buscar respostas para aquela situação problema.

Capacitação: assumir a responsabilidade por seus projetos, refletindo acerca de seus progressos e realizações.

Cada projeto tem seu “DNA”

Em meio a tantas informações, o que não se pode perder de vista, seja com relação a alunos, professores, familiares e comunidade escolar, é a clareza de saber que cada projeto traz consigo o seu desafio, seu “DNA”, pronto para ser pensado, debatido e solucionado de forma criativa, com empatia, mediação e, sobretudo, com muita alegria em saber que o resultado encontrado pode e deve colaborar na transformação do futuro, em seu tempo presente.

Por Antônia Lúcia Figueiredo

Fontes: Bender, Willian N. Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação diferenciada para o século XXI. Tradução de Maria da Graça Souza Horn e Fernando de Siqueira Rodrigues. Ver também: <https://blog.lyceum.com.br/aprendizagem-baseada-em-projetos/>