

OFICINA
APRENDIZAGEM
BASEADA EM
PROJETOS



O que é?

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é uma metodologia sistemática de ensino que envolve os alunos na aquisição de conhecimentos e de habilidades por meio de um consistente processo de investigação. A ABP é estruturada por questões autênticas e desafiadoras, resultando no desenvolvimento de produtos e tarefas cuidadosamente planejados. A metodologia forma jovens para o sucesso pessoal, acadêmico e profissional, e também os prepara para enfrentar os desafios de suas vidas e do futuro.

PRINCÍPIOS DA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS



Todos os alunos podem ser excelentes independente de conquistas, necessidades ou históricos anteriores.



O trabalho dos alunos deve ter muito mais importância do que simplesmente cumprir ordens e prescrições.



As escolas e salas de aula são comunidades de alunos e os professores devem também aprender com eles.

Como funciona?

Com essa metodologia, os estudantes trabalham em um projeto durante um determinado período de tempo - que pode ir de uma semana até um semestre - para investigar e responder a uma questão, problema ou desafio.

Ao final, eles podem demonstrar os conhecimentos e habilidades adquiridos durante a experiência criando uma palestra, um produto ou apresentação, seja para sua classe ou até mesmo para um público mais amplo. Como resultado, são desenvolvidos o pensamento crítico, a criatividade e as habilidades de comunicação, com o contexto de fazer um projeto autêntico e significativo.

Por que usar?

A Aprendizagem Baseada em Projetos torna as atividades escolares mais atraentes para os alunos, incentivando a investigação científica, o trabalho entre pares e a criação a partir do conhecimento. A metodologia também cria fortes laços entre o aprender e o fazer, melhorando a aprendizagem e ajudando o aluno a alcançar as metas do currículo escolar.

Tecnologia

O uso de tecnologias é incentivado ao longo de todo o processo, pois é uma habilidade imprescindível para as gerações atuais e futuras de alunos. Além disso, torna o processo de aprendizagem muito mais enriquecedor. Especialmente em sua etapa final, quando os alunos devem produzir e apresentar os produtos de suas pesquisas e projetos. Os alunos podem organizar suas descobertas em formatos multimídia, fazendo uso de ferramentas e aplicativos como o prezi, keynote, ppt, dentre outros.

O papel do professor

É importante ressaltar que, nessa metodologia, não cabe ao professor expor todo o conteúdo para que, então, a turma comece a trabalhar. São os próprios alunos que vão buscar os conhecimentos necessários para atingir seus objetivos, contando com a orientação do educador – portanto, um mesmo projeto realizado por grupos distintos pode chegar a resultados completamente diferentes e, inclusive, acrescentar aprendizados diferentes.

ELEMENTOS ESSENCIAIS DA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS



Conhecimentos-chave: o projeto é focado nos objetivos de aprendizagem dos alunos e habilidades específicas, como pensamento crítico, solução de problemas, comunicação, autogestão e colaboração.



Problema ou pergunta desafiadora: o projeto é construído a partir de um problema significativo a ser resolvido ou uma pergunta a ser respondida, no nível apropriado de desafio.



Investigação sustentada: os alunos se envolvem em um aprofundado processo de fazer perguntas, encontrar recursos e aplicar informações.



Autenticidade: o projeto apresenta contextos, tarefas e ferramentas do mundo real, que causem impacto ou dialoguem com as preocupações, interesses e problemas pessoais de suas vidas.

ELEMENTOS ESSENCIAIS DA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS



Voz e Escolha do Aluno: os alunos são incentivados a debater e tomar decisões sobre os projetos, escolhendo como eles devem funcionar e o que será desenvolvido a partir de suas experiências.



Reflexão: alunos e professores refletem sobre as aprendizagens obtidas, a eficácia de suas pesquisas, as atividades do projeto, a qualidade do trabalho dos alunos e avaliam os obstáculos e formas de superá-los.



Crítica e Revisão: os alunos fazem e recebem críticas, e usam os pareceres para melhorar seus processos e produtos.



Apresentação ao Público: os alunos são incentivados a exibir, explicar e apresentar os resultados dos projetos desenvolvidos para pessoas além da sala de aula, como familiares, membros da comunidade e convidados.



DINÂMICA

**PREPARANDO
UM PROJETO**

1

DEFININDO O PROBLEMA

Os participantes deverão decidir qual problema real da escola ou de seu entorno, dentre os mais comentados entre os alunos, professores ou coordenadores, eles gostariam de trabalhar nesta dinâmica.

Em seguida, deverão dividir-se em grupos de duas a cinco pessoas.

Tempo sugerido: 05 minutos

Dica: Como a realização desta dinâmica pode ser adaptada ao tempo disponível, é aconselhável que os participantes escolham um tema de baixa ou média complexidade. Lembrem-se que o intuito é simular a construção de um projeto.

2

RASCUNHO DO PROJETO

Usando os princípios e elementos da Aprendizagem Baseada em Projetos, cada grupo deverá desenvolver um rascunho de projeto, com o intuito de resolver ou mitigar o problema.

O resultado de cada projeto poderá ser um protótipo, um infográfico, um pôster ou qualquer outro formato que os participantes escolherem.

Tempo sugerido: 20 minutos

Dica: É importante ter em mente que os elementos essenciais da Aprendizagem Baseada em Projetos já são apresentados em forma sequencial, o que pode ajudar bastante na elaboração do rascunho do projeto.

3

CRÍTICAS E SUGESTÕES

Neste momento, os grupos trocarão os rascunhos dos projetos, entre si.

Os participantes deverão analisar o material, fazer críticas construtivas, sugestões de melhoria e levantar questionamentos.

Tempo sugerido: 10 minutos

Dica: Durante a análise dos rascunhos, é aconselhável que os participantes verifiquem se os projetos dos outros grupos incorporam, de forma clara e objetiva, os elementos da aprendizagem baseada em projetos.

4

CRÍTICAS E SUGESTÕES

Cada grupo receberá de volta seu projeto, devendo discutir quais críticas, sugestões de melhorias e ajustes serão realmente necessários para que o projeto tenha sucesso e apresente um resultado consistente.

Tempo sugerido: 10 minutos

Dica: Como os participantes traçarão diferentes estratégias, é importante frisar que nem todas as críticas e sugestões feitas pelos outros grupos deverão ser incorporadas pelos autores do projeto, caso não as considerarem pertinentes.

5

APRESENTAÇÃO AO PÚBLICO

Após os devidos ajustes, cada grupo terá cinco minutos para apresentar seu projeto para os demais.

O facilitador da oficina, então, fará uma votação para definir qual grupo conseguiu apresentar o melhor resultado, produto ou protótipo para resolver ou mitigar o problema.

Tempo sugerido: 05 minutos
para cada grupo

Dica: Compartilhem as soluções apresentadas nesta dinâmica com toda a comunidade escolar, seja por meio de debates, cartazes, infográficos ou até mesmo por meio de relatórios, enviados por email. O importante é difundir o que foi produzido.

Gestor, como foi sua experiência?

Você pode enviar um e-mail para o endereço contato@cidadeemjogo.org.br ou, se preferir, preencha o formulário disponível em nosso portal.



WWW.CIDADEEMJOGO.ORG.BR