

TUTORIAL DE  
**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.



COMO CONSTRUIR PROJETOS COM  
INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA  
**PASSO A PASSO**

# 1

## DEFININDO O PROBLEMA OU PERGUNTA DESAFIADORA

O projeto será construído a partir de um problema significativo a ser resolvido ou uma pergunta a ser respondida.

Para começar, faça uma lista com problemas e desafios reais de sua escola ou de seu entorno, dentre os mais comentados entre os alunos, professores ou coordenadores, ou pense em uma pergunta desafiadora.

**Dica:** Lembre-se que o projeto é focado nos objetivos de aprendizagem dos alunos e habilidades específicas, como pensamento crítico, solução de problemas, comunicação, autogestão e colaboração.

# 2

## PESQUISA E INVESTIGAÇÃO

Nesta fase, você deverá incentivar os alunos a mergulhar em um aprofundado processo de investigação. Em duplas ou grupos, conforme o considerar apropriado, eles deverão fazer uma lista de questionamentos e/ou características a respeito do problema ou pergunta desafiadora que norteará o projeto.

Em seguida, as duplas ou grupos deverão fazer pesquisas e formular hipóteses, com o intuito de resolver o desafio ou mitigar o problema.

**Dica:** Durante o processo de pesquisa e investigação, oriente os alunos a buscarem referências do mundo real, que causem impacto ou dialoguem com as preocupações, interesses e problemas reais de suas vidas.

# 3

## RASCUNHO DO PROJETO

Baseados nas pesquisas e hipóteses formuladas na etapa anterior, cada grupo de alunos deverá montar um rascunho de projeto, que cause impacto ou dialogue com as preocupações, interesses e problemas pessoais de suas vidas.

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

**Dica:** Incentive a turma a debater e tomar decisões sobre os projetos, dentro de seus próprios grupos, escolhendo como eles devem funcionar e o que será desenvolvido a partir de suas experiências, de forma democrática.

# 4

## CRÍTICAS E SUGESTÕES

Neste momento, os grupos trocarão os rascunhos dos projetos, entre si. Eles deverão analisar o material, fazer críticas construtivas e sugestões de melhorias.

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.

**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, os grupos deverão apresentar o seus projetos para os demais, com o planejamento de um produto final para resolver o problema ou desafio.

Dependendo da complexidade do tema ou dos produtos finais, a apresentação ao público poderá ser feita em um evento especial, envolvendo toda a comunidade escolar. Posteriormente, os projetos podem ser apresentados até mesmo para secretários de educação e outros gestores públicos.

**Dica:** Compartilhe as soluções apresentadas nesta atividade, por meio de debates, cartazes, infográficos ou até mesmo por meio de relatórios, enviados por e-mail. O importante é difundir o que foi produzido.

Professor, como foi sua experiência?

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



[WWW.CIDADEEMJOGO.ORG.BR](http://WWW.CIDADEEMJOGO.ORG.BR)