

Aprendizagem Baseada em Projetos para promover a interdisciplinaridade no Ensino Médio

Daniela Boff *

Resumo

A aprendizagem baseada em projetos é uma estratégia de aprendizagem ativa que auxilia na quebra do paradigma dos métodos tradicionais de ensino. O estudante que está envolvido em uma proposta de ensino que contempla a PjBL deixa de ser passivo e passa a ser o principal ator do seu processo de ensino-aprendizagem. Nessa estratégia de ensino, o professor passa a ser um articulador entre a teoria e a prática, propiciando a ambientes de aprendizagem naturalmente interdisciplinaridades, onde as diferentes áreas “conversam” entre si para desenvolver um tema comum. A proposta dessa estratégia de aprendizagem foi aplicada em uma oficina realizada com os professores de escolas de ensino médio e fundamental a fim de auxiliar o professor na abordagem dessa estratégia em sala de aula, contribuindo com experiências e ideias voltadas a interdisciplinaridade baseada em projetos.

Palavras-chave

Aprendizagem, projeto, interdisciplinaridade

Learning based in projects to promote interdisciplinarity in Secondary School

Abstract

The project-based learning is an active learning strategy that helps break the paradigm of traditional teaching methods. The student is involved in the learning proposal that includes the PiBL, on which one is not passive and becomes the main actor in one's own teaching learning process. Within this learning strategy, the teacher becomes a mediator between theory and practice thus each different subject interact with one another in order to develop a topic that is mutual to all areas because the learning environment is naturally interdisciplinary. The idea of this kind of learning strategy was applied during a workshop that took place with primary and secondary schoolteachers in order to help them approach the strategy in the classroom, contributing with experiences and ideas towards the interdisciplinary based project.

Keywords

Learning, Project, Interdisciplinarity

I. INTRODUÇÃO

As metodologias tradicionais relacionadas ao ensino, baseadas na exposição e no conteúdo, não são as forma mais adequada para trabalhar em sala de aula com aluno de Ensino Médio. Novas metodologias de ensino permitem que os alunos participem ativamente do seu processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Gudwin [1] a aprendizagem ativa é um conjunto de práticas pedagógicas que aborda o ensino em sala de aula de forma interativa, onde o aluno não é apenas um receptor de conteúdos, mas sim que aprende o que foi trabalhado em sala de aula. Para que isso aconteça o professor precisa mudar a sua postura em sala de aula, motivando o aluno e planejando atividades que façam com que desperte o interesse dos educandos, focando na construção contínua e ativa do de conhecimento.

Para promover a aprendizagem significativa [2], os conhecimentos prévios dos alunos devem ser

identificados e valorizados, pois é a partir dessa interação que o educando constrói e reconstrói novos conceitos, ou seja, para o aluno atingir o seu objetivo o conteúdo estudado precisa ser significativo.

Assim, metodologias ativas permitem com que o aluno promova a retenção do conhecimento ao longo do tempo de forma significativa se apropriando de conceitos novos e desenvolvendo a sua capacidade de resolver problema de uma forma mais investigativa [3].

A aprendizagem baseada em projetos é uma metodologia ativa que visa interagir saberes disciplinares, favorecendo a capacidade de dialogar entre as disciplinas e contribuindo para a não fragmentação do ensino [3]. A aprendizagem baseada em projetos ocorre em um determinado tempo e o resultado final não é somente a pesquisa, mas também a possibilidade de criação de um produto.

Para que a aprendizagem baseada por projetos ocorra é necessário levar em consideração alguns aspectos

*Colégio La Salle Carmo
daniela.boff@lasalle.org.br

organizacionais como [4]:

- Dividir a turma em grupos: os alunos devem estar cientes da sua responsabilidade em buscar o conhecimento.
- Escolher o tema de interesse do grupo.
- Professor como tutor: este é o principal papel do professor. Ele atua monitorando o desempenho e o progresso do grupo. Cabe ao tutor do grupo acompanhar o grupo para que os alunos conduzam no caminho correto.

Enquanto o professor ensina em uma matéria específica o tutor não interfere nos conteúdos associados ao projeto, mas facilita e orienta o grupo ao modo que deve direcionar os alunos para que o projeto conclua [4].

A fim de auxiliar os professores do Ensino Médio realizou-se uma oficina, descrita seguir, onde os docentes analisaram e elaboraram uma maneira diferente de abordar conteúdos em sala de aula de modo a tornar-se significativa para os alunos. O desenvolvimento de projetos em sala de aula facilita a aprendizagem do aluno, com atividades interdisciplinares que estimulam o aluno a construir o seu próprio conhecimento, por meio de pesquisas relacionadas a um determinado tema, formando um aluno autônomo que constrói o seu próprio conhecimento.

II. MATERIAL E MÉTODOS

A oficina Aprendizagem Baseada por Projetos foi oferecida no IV Simpósio de Ensino de Ciências e Matemática da Serra Gaúcha para professores do ensino Fundamental e Médio, com o intuito de divulgar esta metodologia ativa que pode ser aplicada em sala de aula.

A atividade da oficina iniciou com uma apresentação de todos os participantes. Em seguida, foram propostas duas questões para uma breve reflexão: a) O que é aprendizagem? b) O que é aprendizagem por projetos?

Discutimos inicialmente sobre as metodologias tradicionais de ensino, seus aspectos positivos e negativos, o “medo” que os professores sentem em quebrar paradigmas da educação tradicional, o comodismo em não pensar em inovar as suas aulas e só fazer suas aulas uma “cópia” de anos anteriores.

Para darmos início a proposta da oficina, solicitou-se que os professores se dividissem em grupos de no máximo quatro participantes de disciplinas diferentes. Após a formação dos grupos, iniciou-se a atividade.

Cada grupo criou um projeto interdisciplinar que pudesse ser aplicado em sua escola. O projeto teria que contemplar os seguintes itens:

- Tema que fosse aplicável em sua comunidade escolar.
- Objetivo do projeto.
- Público alvo. (Série/ ano)
- Descrição do projeto: indicando a área, disciplina e conteúdos abordados.

O tempo para a criação desse projeto foi inicialmente de vinte minutos. Como ocorreu discussões entre os grupos e troca de informações, o tempo foi estendido para 30 minutos.

Depois de elaborar o projeto, cada grupo apresentou a sua proposta de projeto para os demais professores presentes em sala.

Conforme as apresentações aconteciam os participantes contribuíam com ideias, sugestões, ou até

mesmo com exemplos de projetos que já aconteceram em suas escolas. Após os seis grupos apresentarem, foi então explanado toda a metodologia de Aprendizagem Baseada por Projetos, utilizando como exemplos os próprios projetos construídos pelos alunos durante a oficina.

III. RESULTADOS

A aplicação dessa oficina, gerou diversas discussões referentes ao sistema de aprendizagem e de metodologias de ensino. Constatou-se que para muitos professores enfrentar desafios é um grande problema, já que isso demanda de novas práticas de sala de aula. Desenvolver habilidades e competências nos alunos requer que o professor saia da sua zona de conforto e comece a enfrentar situações diferenciadas, além de tornar as aulas mais trabalhosas.

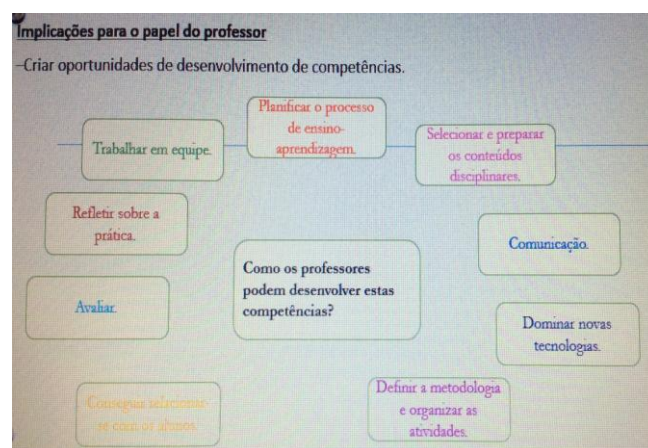


Fig 1: Fatores que influenciam os professores a desenvolver competências.

Durante a apresentação dos grupos, percebeu-se que para muitos professores, a construção de projetos é somente a escolha de um tema e apenas um professor realiza o projeto, sendo que o mesmo poderia desenvolver atividades interdisciplinares em conjuntos com outros professores sobre um tema em comum.

Para a realização de um projeto é necessário primeiramente que o professor tenha disposição para enfrentar novos desafios em sala de aula, além de dialogar com outros colegas, sobre possíveis atividades que podem contribuir para o andamento do projeto a ser executado. Este projeto pode ser de necessita de uma disciplina norteadora que oriente o projeto, as demais disciplinas vão se encaixando conforme a necessidade do tema escolhido, porém sempre ancorados entre os conteúdos desenvolvidos em sala de aula [3][5]. Cabe ressaltar que o projeto desenvolvido na escola, deve ser executado sem atrapalhar o andamento das aulas. Assim o professor consegue desenvolver um projeto paralelamente com os conteúdos trabalhados em sala de aula.

O processo avaliativo dos alunos durante a aplicação de um projeto, deve ocorrer constantemente O aluno precisa ser avaliado em todas as etapas do projeto. Para cada fase da atividade, o professor deve atribuir uma porcentagem para analisar o crescimento do aluno perante a realização do projeto. Levando em consideração o alcance dos objetivos de cada fase [5].



Fig. 2: Itens necessários para a realização de um projeto

Problema: De que forma estimular a leitura de alunos do terceiro ano do Ensino Médio?

Disciplina norteadora: Português e Literatura (Área de Linguagens)

- Língua espanhola: Atividades com vocabulário, como por exemplo, pintar desenhos com as cores (em espanhol).
- Educação Física: Jogo de bocha relacionado com a imigração Italiana.
- Matemática: Contação de histórias (peças teatrais) envolvendo matemáticos e suas biografias. Os roteiros foram criados pelos estudantes e orientados pelas professoras de matemática e português.
- Língua Inglesa: Atividade relacionada ao Halloween.
- Português: Contações de histórias infantis para o Ensino Fundamental e a criação de uma peça teatral que tem como tema o Negrinho do Pastoreio (para a semana Farroupilha)
- Artes: Confeção de puffs ecológicos, montagem da sala caracterizada para o projeto e livros de histórias em 3D.
- Cada aluno ou grupo de alunos escolhe um assunto de seu interesse, desenvolve uma pesquisa científica dentro do SI e cada área faz a sua contribuição conforme a necessidade dos alunos. Montar pasta bibliográfica e diário de bordo. Ao longo do trabalho aos estudantes apresentam o trabalho para uma banca de professores com o intuito de aperfeiçoamento.
- Análise para reflexão.

Figura 3: Modelo de um Projeto apresentado por um grupo durante a oficina.

IV. CONCLUSÕES

Diante disso a experiência de aplicação da oficina sobre Aprendizagem baseada em Projetos, teve parcialmente seus objetivos alcançados. O contexto atual das mais diversificadas escolas e professores de diversas áreas de ensino na oficina, contribuiu para a troca de experiências bem como para o crescimento e compreensão da metodologia apresentada.

As atividades relacionadas ao desenvolvimento de projetos estão relacionadas a aprendizagem ativa ou significativa que destaca-se por criar ambientes favoráveis para a aprendizagem do aluno. Dessa forma o educando se torna responsável pelo seu processo de ensino-aprendizagem.

A criação de um modelo de projeto realizado pelos professores da oficina, contribuiu para que todos os docentes pudessem trocar informações, sobre ideias de projetos, e a partir desse momento se sentir aptos para realizarem projetos interdisciplinares em suas escolas.

Entretanto o processo de reflexão do papel docente perante as suas ações realizadas em sala de aula, como a quebra de velhos métodos tradicionais de ensino, ainda seja obstáculo para alguns, as estratégias inovadoras de ensino, parecem ajudar os professores que desafiam a sala de aula, todos os dias.

V. BIBLIOGRAFIA

- [1] G. Ricardo, *Aprendizagem Ativa*. Disponível em:
<<http://faculty.dca.fee.unicamp.br/gudwin/activelearnin>>.
Acesso em 20/09/2015.
- [2] M. Marco Antonio, *Aprendizagem significativa*. Brasília:
Ed. Da UnB, 1998.
- [3] P. Olga, *Interdisciplinaridade Conceitos, problemas e perspectivas*. Revista Brasileira de Educação Médica, 2004.
- [4] M. Diana, *Comunicação particular*. 2014.