



APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS: O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS ASSOCIADAS ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS

LUCIANA MUNIZ DA SILVA; INOCÊNCIA DA SILVA LIMA; LUCIMAR ALMEIDA COSTA SOUZA; FERNANDA AMÉRICA DOS SANTOS FRANÇA; SANDRA SOARES DA SILVA

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo refletir a relação da prática de aprendizagem baseada em projetos, desenvolvida em sala de aula. A sociedade atual requer mudanças e inovações no processo educativo, o que estimula reflexões sobre a diversificação metodológica no processo de ensino e na aprendizagem. A metodologia deste trabalho foi efetivada sob abordagem qualitativa utilizando os princípios da pesquisa-ação por meio da pesquisa bibliográfica. As Metodologias Ativas surgiram como uma importante alternativa para tornar o aprendizado mais dinâmico e autônomo, oferecendo aos educandos mais conhecimentos de acordo com o avanço da sociedade. Esta pesquisa adotou a seguinte questão norteadora: “Como as metodologias ativas baseadas em projetos estão sendo utilizadas em sala de aula e quais são os benefícios e desafios de seu uso?” Vale destacar que o progresso tecnológico permitiu o acesso às informações e, conseqüentemente, ao conhecimento. Portanto, as metodologias ativas podem ser estratégias úteis para aplicar nesse cenário de ensino-aprendizagem onde professores e alunos não se encontram presencialmente. A maioria já utiliza tecnologias de informação e comunicação (TIC), além de promoverem o desenvolvimento de estudantes independentes, o que é de extrema importância para as demandas da sociedade contemporânea. Nesse contexto, destaca-se a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), na qual os estudantes são desafiados a solucionar problemas por meio de projetos que condizem com o conteúdo ensinado e a aplicação prática, a partir de vivências do seu cotidiano, sendo capazes de solucioná-los de forma eficaz. Constata-se que o presente trabalho abordou aspectos relevantes relacionados às metodologias ativas, pois um dos maiores desafios dos educadores é compreender as ações pedagógicas e o seu papel no processo de ensino e aprendizagem, o que corrobora com uma das discussões mais chamativas no âmbito educacional atualmente.

Palavras-chave: Educação; Estratégias de ensino; Universo digital.

1 INTRODUÇÃO

Com a interconexão cada vez maior no universo digital, os recursos tecnológicos proporcionam novos caminhos para compreender o processo de aprendizagem. As lições que utilizam métodos inovadores se incorporam ao cotidiano dos indivíduos, ajustando-se às necessidades educacionais nos contextos escolares, levando em conta as competências digitais requeridas.

Ademais, é crucial enfatizar que a educação atual não deve se restringir somente à formação acadêmica, mas também à criação de indivíduos críticos, conscientes e envolvidos em suas respectivas comunidades.

Este estudo é justificado por apresentar reflexões significativas sobre a transformação da educação por meio das tecnologias ativas por meio da aprendizagem baseada em projetos. Essa mudança tem procurado uma nova estrutura de formação inicial para diversos alunos, que respondam aos novos desafios na educação. Assim, há uma necessidade crescente por uma

abordagem educacional voltada para a aprendizagem ativa, com aulas mais dinâmicas e envolventes.

Nesse sentido, a aprendizagem baseada em projetos (PBL) se sobressai na área educacional ao fomentar um maior envolvimento e fixação do saber. Estudos sugerem que essa estratégia aprimora o rendimento escolar e fomenta competências cruciais, como o pensamento crítico e a solução de problemas.

Para tanto, este trabalho trata-se de uma pesquisa qualitativa a partir da pesquisa bibliográfica. A fundamentação teórica se baseia nos estudos de autores renomados.

Nesse sentido, as metodologias ativas baseada em projetos, torna-se um espaço que favorece o desenvolvimento da inquietação, dos questionamentos e da busca constante pelo conhecimento, onde os alunos aprendem a ser mais participativos e autônomos. Dessa forma, é preciso proporcionar momentos de cooperação e compartilhamento de conhecimentos por meio das pesquisas coletivas, com a participação dos professores e estudantes.

Diante do exposto, esse estudo tem como objetivo refletir a relação da prática de aprendizagem baseada em projetos, desenvolvida em sala de aula.

2 MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia deste trabalho foi efetivada sob abordagem qualitativa utilizando os princípios da pesquisa-ação por meio da pesquisa bibliográfica, que na visão de (SEVERINO, 2007, p. 122), “A pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc.” Dessa forma, as discussões serão apresentadas ao longo do texto como citações e/ou estudos de autores que defendem as metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem.

O presente estudo baseou-se em autores conceituados ancorados nos estudos realizados por Ferreira (2014), Hernandez (1998), Lévy (2008), Luck (2003), entre outros que contribuem sobre a temática abordada.

Segundo Fonseca (2002):

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta. (FONSECA, 2002, p. 32).

Sendo assim, a pesquisa bibliográfica busca uma análise crítica dos documentos publicados sobre o tema a fim de atualizar, desenvolver o conhecimento e contribuir dessa forma, com o processo de realização do presente trabalho.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aprendizagem baseada em projetos é de suma importância, por se um método que propõe atividades práticas com materiais e ferramentas que estimulam os alunos, levando os discentes a ter maior interesse e desenvolver competências durante o trabalho realizado.

Nesse sentido, quando o aluno é inserido em atividades quais ele necessita buscar hipóteses para resolver, o mesmo percebe que é capaz e passa ter maior interesse na realização das atividades propostas. Essa metodologia passa mostrar aos alunos que são capazes e também melhora a interação dentro do grupo.

Dessa forma, a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) tem se consolidado como uma abordagem pedagógica inovadora que promove o engajamento ativo dos estudantes através da resolução de problemas reais. É um relevante método de ensino em que os alunos adquirem

conhecimento e habilidades ao trabalhar durante um período estendido de tempo para investigar e responder a uma pergunta, problema ou desafio, seja ele simples, ou mais complexo. Essa metodologia incentiva os estudantes a desenvolverem competências como pensamento crítico, colaboração e comunicação, ao mesmo tempo em que proporciona um aprendizado mais profundo e significativo em comparação com métodos tradicionais de ensino. Importante dizer que a escola precisa responder a desafios, entre os quais Hernández (1998, p. 45) destaca:

Saber interpretar as opções ideológicas e de configuração do mundo; Prestar atenção ao internacionalismo, e ao que ele traz consigo de valores de respeito, solidariedade e tolerância; Desenvolver as capacidades cognitivas de ordem superior: pessoais e sociais; Decidir o que aprender, como e para quê e Selecionar e estabelecer, com cuidado, os critérios de avaliação.

Neste enfoque, a abordagem de ensino baseada em projetos tem como objetivo promover o progresso de um contexto prático, ao mesmo tempo em que desenvolve competências fundamentais para um profissional bem-instruído na sociedade.

No entanto, a sociedade atual requer mudanças e inovações no processo educativo, o que motiva reflexões sobre a diversificação metodológica no ensino e na aprendizagem, pois o aprendizado ativo é um novo paradigma educacional de qualidade, colaborativa, envolvente e motivadora, corroborando o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que a educação não pode mais ser considerada uma atividade simples.

De acordo com Luck (2003, p.80),

são necessárias atitudes e habilidades pessoais tais como, agilidade mental, discernimento, bem como uma visão estratégica, além das flexibilidades e uma boa criatividade, ter raciocínio científico e organização mental, isso garantem a objetividade, a consistência e a coerência.

Dessa forma, os projetos no ensino, estão cada vez mais populares. Muitos professores estão organizando as suas atividades de acordo com essa modalidade, e algumas escolas já incluem nos currículos os projetos que serão realizados ao longo do ano. Contudo, para ser considerado um projeto de qualidade e esclarecedor, é necessário que as intenções de ensino sejam bem claras e permitam novas aprendizagens em relação a todas as disciplinas envolvidas, otimizando a forma de ensinar e aprender.

Estudos têm mostrado que as aulas elaboradas por meio de projetos podem aumentar a retenção de conhecimento e melhorar o desempenho dos alunos, além de prepara-los para os desafios do século XXI, onde a capacidade de resolver problemas complexos de forma colaborativa é essencial. No entanto, a integração da tecnologia nesse tipo de atividade, também desempenha um papel crucial, pois facilita a pesquisa, a criação e a apresentação de projetos, além de permitir que os alunos trabalhem em contextos mais autênticos e relevantes com temas atuais e chamativos. Em suma, a aprendizagem baseada em projetos não apenas melhora o envolvimento e a motivação dos alunos, mas também proporciona uma plataforma para o desenvolvimento de habilidades essenciais que serão vitais para o sucesso futuro dos estudantes no mercado de trabalho e na vida pessoal posteriormente.

Essas novas tecnologias trouxeram grande impacto sobre a Educação, criando novas formas de aprendizado, disseminação do conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno. Existe hoje grande preocupação com a melhoria da escola, expressa, sobretudo, nos resultados de aprendizagem dos seus alunos. Estar informado é um dos fatores primordiais nesse contexto. Assim sendo, as escolas não podem permanecer alheias ao processo de desenvolvimento tecnológico ou à pena de perder-se em meio a todo este processo de reestruturação educacional (Ferreira, 2014, p.15).

No entanto, a integração estratégica da aprendizagem no processo de ensino requer um planejamento meticuloso e a implementação de atividades e ferramentas digitais que estejam em consonância com os objetivos de aprendizagem e o currículo. Assim, a incorporação de habilidades digitais na formação de professores em diversos contextos pode ser feita de diversas formas, incluindo a disponibilização de cursos de formação específicos. Isso engloba desde o uso básico de instrumentos tecnológicos até a implementação de métodos de ensino inovadores. Ademais, é essencial que as universidades incorporem conteúdos sobre competências digitais em seus programas de capacitação de professores.

Por isso, uma das características mais importantes das metodologias ativas é a possibilidade de introdução pontual e progressiva nas instituições de ensino. Isso possibilita as crianças a chance de dirigir suas pesquisas, apresentar suas atividades, se reunir em grupos, compartilhar com seus colegas e educadores suas técnicas de ensino-aprendizagem, levando a uma mudança das suas rotinas diárias, pois a formação profissional tem como objetivo proporcionar ao aluno a oportunidade de desenvolver e praticar atividades que mostrem a realidade da profissão para a qual está se preparando, fazendo que se crie um ambiente de aprendizagem.

Nesse sentido, participar desse processo requer, acima de tudo, que perceba o valor real do conteúdo estudado. Esse tipo de metodologia requer um ambiente de ensino adequado para que possa ser totalmente desenvolvida, sendo essencial que todos os envolvidos estejam cientes de seus papéis, tanto alunos, quanto professores, na orientação, desenvolvimento e acompanhamento das atividades criadas.

No entanto, o professor deve atuar como interlocutor entre as dificuldades dos estudantes e os princípios que norteiam a prática que está sendo desenvolvida. Já os alunos devem desenvolver suas capacidades de trabalho em grupo, de pesquisador e de questionadores das teorias colocadas na prática.

(...)as práticas pedagógicas atualizadas com esses novos processos de transição de conhecimento? Não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e, sobretudo, os papéis de professor e de aluno (Lévy, 2008, p.172).

Nessa perspectiva, é uma aprendizagem baseada em situações problemas, elaborada para dar oportunidades aos estudantes para desenvolver conhecimentos a partir de projetos, no qual o aluno é colocado como personagens principal do seu próprio processo de aprendizagem. Nessas atitudes, os alunos são provocados a resolver problemas reais, por isso, se torna interessante se este problema envolver algo que está acontecendo no próprio entorno do aluno, pois assim, cresce a vontade de participar das discussões e buscar soluções para sanar os problemas com mais empenho. Daí a importância de mostrar ao aluno a conexão entre a teoria em sala de aula e a prática no mercado de trabalho, é um grande passo para despertar nele interesse pelo tema, já que quando se percebe a utilidade do que se aprende e se espera um futuro profissional na área, a dedicação é recompensada. Esse é um dos resultados alcançados com o uso de metodologias ativas.

A prática docente deve responder às questões reais dos estudantes, que chegam até ela com todas as suas experiências vitais, e deve utilizar-se dos mesmos recursos que contribuíram para transformar suas mentes fora dali. Desconhecer a interferência da tecnologia, dos diferentes instrumentos tecnológicos, na vida cotidiana dos alunos é retroceder a um ensino baseado na ficção. (Sancho, 1998, p. 40).

As inovações tecnológicas, portanto, desempenharam um papel crucial na direcionalidade de novas visões voltadas para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, com foco especial na expansão do ensino através das metodologias ativas.

Dessa maneira, a adoção dessas novas abordagens contribui significativamente para o aprimoramento das habilidades exigidas no mercado de trabalho, como independência, capacidade de colaboração e resolução de problemas de forma mais eficaz. Consequentemente, essas competências são valorizadas e reconhecidas por instituições educacionais e diversas organizações, o que auxilia o estudante a se dedicar mais aos estudos e a manter maior interesse no conteúdo.

4 CONCLUSÃO

Conclui-se, que as metodologias ativas possuem valor didático significativo e podem ser uma forte parceira neste cenário, uma vez que incentivam e promovem a participação ativa dos alunos na construção do seu aprendizado, ou seja, promovem a autonomia dos estudantes.

Portanto, o professor deve atuar como interlocutor entre as dificuldades dos estudantes e os princípios que norteiam a prática que está sendo desenvolvida. Os estudantes precisam aprimorar suas habilidades de trabalho em equipe e de pesquisa compartilhada. Sendo assim, o professor, ao desenvolver um trabalho educativo voltado para a elaboração de projetos, favorece a formação da subjetividade nos estudantes. No entanto, um currículo que apresenta as disciplinas de forma interligada, em que os conteúdos estão relacionados entre si e à vida cotidiana dos alunos, permitirá uma compreensão crítica da realidade como um todo.

As metodologias ativas baseadas em projetos, apresentam uma nova forma de representar o conhecimento escolar, baseada na aprendizagem da interpretação da realidade, direcionada para estabelecer relações entre a vida dos alunos e professores e o conhecimento das disciplinas em geral, bem como outros saberes não disciplinares são desenvolvidos, por meio de reflexões e trabalhos que incentivam o pensamento crítico, no qual os estudos das teorias vão sendo empregadas na prática.

REFERÊNCIAS

FERREIRA, M. J. M. A. **Novas tecnologias na sala de aula**. 2014. 121 páginas. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares). Universidade Estadual da Paraíba.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho**. São Paulo: Artes Médicas Sul Ltda, 1998.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008. 204 p.

LÜCK, Heloísa. **Metodologia de projetos: Uma ferramenta de planejamento e gestão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

SANCHO, Juana Maria, **Para uma Tecnologia Educacional**, Porto Alegre, Artmed, 1998. (Tradução Beatriz AfonsoNeves).

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez,

2007.