

APRENDIZAGEM POR PROJETOS: autonomia e protagonismo para uma educação significativa

Alessandra Martins

Etec Jaraguá

alessandra.martins13@etec.sp.gov.br

RESUMO

O presente estudo é um relato de experiência, que teve por objetivo descrever um procedimento didático estruturado em métodos de ensino que destacam o papel autônomo e protagonista do aluno, para aprendizagem dos conteúdos de empreendedorismo, na Escola Técnica do Estado de São Paulo (Etec), situada no bairro de Jaraguá, município de São Paulo. O procedimento didático se deu com 32 alunos do segundo semestre do curso técnico em Administração. O método adotado pela professora desse curso foi o de aprendizagem por projetos, integrando diversos conhecimentos que formam o currículo do curso, denominados de bases tecnológicas. Os resultados da experiência consideram que a aprendizagem por projetos possibilitou o desenvolvimento das competências e habilidades requeridas pelo curso, promovendo uma aprendizagem colaborativa e participativa, por meio da interdisciplinaridade e da investigação, considerando os alunos como o centro do processo de ensino e aprendizagem, as suas motivações e planos individuais de desenvolvimento.

Palavras-chave: Metodologias ativas. Aprendizagem por projetos. Educação significativa.

A educação formal, em dias atuais, tem por desafio principal a formação de sujeitos críticos, contextualizados com a sua realidade social, e capazes de interferirem em seu contexto, transformando-o. Contudo, esse panorama só será possível se a educação institucionalizada der conta de promover a autonomia e o protagonismo dos indivíduos, em direção ao seu próprio desenvolvimento.

A função social da escola [1] é, por conseguinte, promover a mediação entre o conhecimento prévio dos alunos e o conhecimento científico sistematizado, o que poderá possibilitar modos de acesso ao conhecimento mais elaborado. É na ação pedagógica que o professor terá clara a sua própria função no âmbito da escola, sobre qual tipo de sujeito é preciso formar, visando a sua participação na realidade social. A atuação do sujeito em seu contexto, buscando transformar realidades e a superação de tradicionais desigualdades, só será possível a partir de uma educação que promova a cidadania [1].

Defende-se que uma educação voltada para o fomento à cidadania e participação social só será plena se orientada por dois pressupostos essenciais na formação e desenvolvimento humano: o protagonismo e a autonomia. Esses dois aspectos pressupõem uma relação dinâmica entre a formação, conhecimento, participação, responsabilização e criatividade, enquanto fatores de fortalecimento da perspectiva da

educação para a cidadania ética e responsável, assim como a valorização das expressões individuais e coletivas [2].

Paula Freire, em sua obra *Pedagogia da Autonomia* [3], reflete que a pessoa (e somente ela) é capaz de conhecer, de atuar de modo transformador, ser livre, amar, criar, sonhar, projetar, dar sentido e autorrealizar-se, imersa em seu cotidiano e em sua história. A pessoa, por sua incompletude, nunca pode ser encarada como um dado definitivo, sendo o desenvolvimento permanente uma condição sua, da forma específica de ver o mundo.

Essas assertivas devem ser tomadas como norte pela “educação para a participação”, visando à criação de espaços para que os alunos possam empreender, por eles mesmos, a construção de seu ser. É nesse sentido que as práticas e vivências representam um melhor percurso de ensino, já que a ação docente, como é posta na atualidade, dificilmente dará conta das inúmeras dimensões que abrangem o ato de participar [2].

O protagonismo estudantil é aspecto central para o desenvolvimento de propostas pedagógicas, além de fundamentar o compromisso ético, o que obriga aos professores ter vontade política para contribuir, por meio de suas ações, à construção de uma sociedade que leve em consideração os direitos e garantias de cidadania, respeitando-os, e elevando progressivamente os níveis da participação democrática de toda a população [1].

Uma proposta pedagógica que se quer voltada para o desenvolvimento de indivíduos cidadãos, participativos e cômicos de seus direitos e garantias deverá ser caracterizada como altamente democrática, na contramão da imposição de certezas absolutas e comportamentos sociais homogêneos [2]. A aprendizagem envolve participação, mediação e interatividade, pois há um novo ambiente para esse processo: papéis remodelados, tanto dos autores, quanto dos coautores, desarticulação de incertezas e novos modos de interação mediados pela orientação, condução e facilitação dos percursos a seguir.

Nesse processo, métodos de ensino que não privilegiem o papel dos dois atores do processo de ensino aprendizagem (o aluno, como sujeito autônomo e protagonista de seu conhecimento, e o professor, como o sujeito que promove e auxilia a busca pelo conhecimento), dificilmente alcançará o propósito de desenvolver sujeitos participativos, cidadãos dispostos a refletir e interferir em sua realidade social [4].

O conhecimento científico-artístico-filosófico, patrimônio da humanidade, tornou-se facilmente acessível, devido ao intenso intercâmbio cultural e às inúmeras ferramentas de busca que se encontram disponíveis aos indivíduos [4]. Sob tal aspecto, a metodologia tradicional, centrada na figura do professor e nas aulas expositivas, ainda dominante em parte considerável de nossas escolas, não mais atende às demandas do século XXI, no qual é exigido, cada vez mais, um perfil de profissional que incorpore competências sociais, o que possibilita ao indivíduo solucionar problemas complexos, mediante a elaboração e externalização do pensamento crítico, espírito de equipe, autonomia e protagonismo, pautandose pela responsabilidade, ética e capacidade de aprendizado constante [5].

De acordo com Fernandes e colaboradores [6], os métodos ativos em educação se conceituam como práticas educacionais que se encontram fundamentadas nos princípios da pedagogia da interação e da pedagogia crítica, tendo em Jean Piaget e Paulo Freire os seus maiores expoentes. Basicamente, tratam-se de práticas que se

constroem na participação ativa dos alunos em todo o processo de ensino e aprendizagem, incluindo-se aí os diferentes contextos em que se dá tal processo.

Os métodos ativos de ensino e aprendizagem se caracterizam, ainda, pelo deslocamento do chamado “aprendente” para o epicentro do processo de aprendizagem, buscando torná-lo o sujeito de sua formação, no qual se destaca a formação sobre a informação. O ensino passa, então, a ter como finalidade o desenvolvimento de capacidades para a construção do conhecimento, competências para que ele possa buscar informações que utilize na resolução dos problemas e enfrentamento de situação não previsíveis. Isso se faz pela mobilização de inteligências, diante dos desafios impostos pelo mundo do trabalho [6].

Os métodos ativos em aprendizagem podem ser uma alternativa interessante para viabilizar a articulação entre teoria e prática, por meio de ações pedagógicas que vão além do espaço escolar, indicando a necessidade de os alunos se inserirem em realidades concretas, a caminho de uma formação centrada na prática e em contínua aproximação escola/mundo do trabalho [7].

O procedimento pedagógico se deu na Etec do Jaraguá, onde ministrei os conteúdos do curso de Administração, mais especificamente *Gestão Empreendedora e Inovação*, com a participação de 32 alunos do segundo semestre desse curso, em aprendizado dos conteúdos da base tecnológica de empreendedorismo. Visando a um trabalho que promovesse a autonomia e protagonismo desses alunos, tendo por base o trabalho interdisciplinar, isto é, que agregasse os demais conhecimentos de outras bases tecnológicas que compõem o curso, decidi por utilizar os métodos ativos de ensino e aprendizagem.

Os alunos desse curso, em particular, se caracterizam pelo interesse à busca por novos conhecimentos, necessários para que eles possam construir os seus percursos formativos. Desse modo, a proposta inicial por minha parte, foi o aprendizado de conteúdos a partir da *Aprendizagem por Projetos*, metodologia ativa bem recebida por essa equipe.

De acordo com Berbel [5], a aprendizagem por projeto é uma abordagem pedagógica de configuração ativa, a qual destaca atividades de projeto e tem por foco o desenvolvimento de competências e habilidades fundamentadas na aprendizagem colaborativa e na interdisciplinaridade. Trata-se de um método ativo de ensino e aprendizagem, no qual os alunos, por meio da investigação estruturada em questões complexas e autênticas, de produtos e atividades cuidadosamente planejadas, são conduzidos a adquirir os conhecimentos e as habilidades necessárias e requeridas pelo curso.

As aulas aconteceram às terças e quintas-feiras, das 18h50 às 20h42, em uma carga horária total de cem horas, das quais 25 horas foram disponibilizadas para as atividades teóricas e outras 25 horas para as atividades práticas. Ressalta-se que essas cinquenta horas correspondem às bases tecnológicas *O que é empreendedorismo*, *Tipos de empreendedores* e *Características empreendedoras*, aplicadas na construção e execução do jogo.

O procedimento foi realizado em cinco etapas:

- I – O levantamento do conhecimento prévio dos alunos, quanto ao tema *empreendedorismo*;
- II – A divisão dos alunos por grupos, os quais definirão qual o produto a ser desenvolvido pela turma. Nessa etapa, depois de algumas discussões, foi

resolvido que os alunos criariam um jogo de tabuleiro, o qual pudesse ser lançado no mercado e que iria servir de instrumento para aprendizado de como empreender, além da aquisição das competências requeridas pelo curso.

- III– Os grupos participam de uma atividade com o jogo *Atitude Empreendedora: Descubra com Alice o seu país das maravilhas*, como fonte de inspiração para a criação do próprio jogo da turma.
- IV– Etapa do planejamento, em que os alunos, em equipe, determinam o público alvo e a faixa etária dos jogadores, bem como as regras que estruturam o jogo, além de seu tipo de porte.
- V– Etapa *mão na massa*, em que os alunos criaram um protótipo do jogo, testando, para avaliar o seu funcionamento. Nessa etapa, foi criada uma versão prévia do tabuleiro, em papel, com as peças do tabuleiro, a confecção das cartas e, em seguida, testado o protótipo.

Essa etapa, além da aplicação do protótipo, levou os alunos a, por meio dos feedbacks dos participantes, reelaborarem as suas estratégias, refinando o protótipo, para a elaboração do produto final.

Etapa da avaliação. Caracterizou-se por duas modalidades: autoavaliação e avaliação coletiva, tendo por critérios a própria realização do jogo, o grau de envolvimento dos jogadores, a clareza das regras, se houve diversão, qual o feedback dos jogadores em teste e, também, o que os alunos aprenderam sobre o tema empreendedorismo.

O objetivo da base tecnológica Gestão Empreendedora e Inovação, além do aprendizado das competências e habilidades técnicas voltadas aos conteúdos de empreendedorismo, é, ainda, o desenvolvimento de competências essenciais para a vida em sociedade e atuação no mundo do trabalho, como o desenvolvimento do raciocínio lógico e da imaginação; da criatividade e da inovação; a criação de esquemas mentais; o respeito às regras e normas; o desenvolvimento da empatia, de atitudes de interação, colaboração e trocas de experiências; o respeito às diferenças e a convivência sadia.

O desafio da educação escolar e, principalmente, da educação profissional de nível técnico é, nesse terceiro milênio, tornar o aluno o protagonista de sua própria formação e desenvolvimento pessoal e profissional, uma vez que o conhecimento, a partir dos avanços tecnológicos, não está mais restrito ao ambiente escolar, sendo a escola a incitadora das reflexões de como os alunos usarão o conhecimento disperso para posicionar-se criticamente perante a sua realidade social e influenciar os seus projetos de vida.

As metodologias ativas surgem, nesse contexto, como um conjunto de técnicas e recursos utilizados pelos professores, em seu processo de ensino e aprendizagem, como forma de tornar tal processo mais significativo para os seus alunos. É certo que existem diversos métodos pedagógicos que buscam tornar o aluno o centro da aprendizagem; no caso específico deste relato de experiência, optou-se pela aprendizagem por projeto, buscando-se criar situações significativas para os alunos e que os levassem a se interessar pela busca do conhecimento, para a resolução de situações-problemas de seu cotidiano.

Dessa forma, foi possível avaliar que o aprendizado dos conteúdos da base tecnológica Gestão Empreendedora e Inovação, pelos alunos do segundo semestre da

Etec Jaraguá, se deu pelo envolvimento desses atores com as tarefas e os desafios propostos pelo próprio projeto de elaboração do jogo. Houve a integração de outros conhecimentos, tanto os advindos de outras bases tecnológicas do curso, quanto aqueles que os alunos trouxeram de sua própria história de vida.

A avaliação realizada, tanto pelos alunos (autoavaliação e avaliação coletiva), quanto por mim, a professora, mostrou que houve um estímulo para o desenvolvimento das competências e das habilidades requeridas pelo curso e que essas foram mobilizadas, como o trabalho em equipe, o protagonismo e o pensamento crítico, colocando os alunos numa posição ativa perante o ato educativo. Observou-se que, ao ter um objetivo claro, um produto concreto, o procedimento didático despertou mais a motivação dos alunos, pois eles identificaram um fator significativo para buscar e selecionar as informações, relacionarem os aspectos encontrados, compartilhando ideias e achados, tanto entre si, quanto com os professores envolvidos nas atividades.

Por fim, percebeu-se que esses alunos passaram a agir e interagir com maior empenho para o alcance do objetivo, isto é, a solução do problema interposto pelo projeto (o aprendizado dos conhecimentos de empreendedorismo). Na construção do jogo, percebeu-se que, por ser algo mais significativo em sua busca pelo conhecimento, o efeito do aprendizado tornou-se mais intenso.

REFERÊNCIAS

- [1] SILVA, A. J.; WEIDE, D. F. **A função social da escola**. Curitiba, Paraná: Unicentro, 2012. Disponível em: <<http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/945/5/Fun%C3%A7%C3%A3o%20Social%20da%20Escola.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2018.
- [2] SILVA, T. G. **Protagonismo na adolescência: a escola como espaço e lugar de desenvolvimento humano**. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, 2015. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/40998/R%20-%20D%20-%20THAIS%20GAMA%20DA%20SILVA.pdf?sequence=2&isAllowed=y>>. Acesso em: 10 jun. 2018.
- [3] FREIRE, P. (1996). **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 33a. ed. São Paulo: Paz e Terra; 2006.
- [4] OLIVEIRA, A. C.; ARAÚJO, S. M. Métodos ativos de aprendizagem: uma breve introdução. Revista **Una**, Belo Horizonte, 1 (24), jan./dez. 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/280091153_Metodos_Ativos_de_Aprendizagem_uma_breve_introducao>. Acesso em: 10 jun. 2018.
- [5] BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina**, UEL, Londrina, PR, 32 (1), 2011.
- [6] FERNANDES, J. D. et al. Diretrizes curriculares e estratégias para implantação de uma nova proposta pedagógica. Rev. **Esc. Enferm. USP**, São Paulo, 39 (4), p. 443-449, dez.2005. Disponível em:<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342005000400011&lng=en&nrm=i so>. Acesso em: 09 maio 2018.
- [7] BUENO, M.; KOEHLER, S.; SELLMANN, M.; SILVA, M.; PINTO, A. Inovação didática. Projeto de reflexão e aplicação de metodologias ativas de Aprendizagem no ensino superior: uma experiência com “Peer Instruction”. Revista **Janus**, Lorena, SP, 9 (15), 2012.