

Metodologia baseada em projetos: uma possibilidade para o ensino remoto / ensino a distância

Maria Luiza Ramos

Consultora em educação e *Coach* em Programação Linguística

Stolz e Weihenmayer (2008), no livro *As vantagens da adversidade*, discorrem sobre como os eventos desafiadores externos nos afetam e defendem a ideia de que as adversidades podem se constituir em vantagens para nosso crescimento como pessoas. Weihenmayer é cego e, nesta condição, escalou os sete picos mais altos do mundo. Sua história é inspiradora, assim como as de tantas outras que venceram grandes desafios, transformando adversidades em oportunidades.

Pensando nessas histórias desafiantes de vida, quem poderia imaginar em 2019, que teríamos as escolas do mundo inteiro fechadas logo no início de 2020? Desde as crianças de educação infantil até estudantes de ensino superior ficaram sem as aulas presenciais. Essa é uma adversidade sem precedentes para a Educação e que obrigou a aceleração de processos inovadores que caminhavam muito lentamente entre os educadores.

E quais seriam as vantagens dessa situação tão adversa? Podemos entender como uma vantagem a incorporação da tecnologia digital nos meios educacionais em larga escala. Professores se viram obrigados a aprender mais sobre recursos tecnológicos, tiveram que aprender e aplicar novos processos educacionais para garantir suas aulas e a aprendizagem dos estudantes por meio de ensino remoto / a distância.

No que diz respeito ao aluno, a distância da sala de aula e da presença face a face com o professor exigiu que se tornasse mais responsável por seu aprendizado.

Nessas condições, tornou-se imperativo o uso de estratégias formativas que propiciem o envolvimento dos alunos, estimulem sua motivação pelos estudos, contribuam para o desenvolvimento e a consolidação dessas competências.

Uma das maiores preocupações dos educadores no meio de todas as adversidades da situação trazida pela COVID-19 é o engajamento dos estudantes na continuidade dos estudos, ao passarem das aulas presenciais para o formato remoto. E, nesse ponto, as metodologias ativas contribuem para que esse engajamento se efetive, na medida em que colocam luz sobre a atividade do aluno e o holofote do processo de ensino e aprendizagem deixa de ser voltado para o professor e passa a ser dirigido para o estudante.

Dentre as diversas possibilidades de práticas pedagógicas, a aprendizagem baseada em projetos - ABP ou PBL (sigla em inglês) - se destaca como uma possibilidade que pode ser aplicada a distância com bastante eficácia.

Bender (2014, p. 16) assinala que a aprendizagem baseada em projetos “pode ser definida pela utilização de projetos autênticos e realistas, baseados em uma questão, tarefa ou problema altamente motivador e envolvente, para ensinar conteúdos acadêmicos aos alunos no contexto do trabalho cooperativo para a resolução de problemas”. Seguindo a linha de raciocínio, o autor destaca que é uma técnica de ensino do século XXI que incorpora muito bem as modernas tecnologias de ensino, bem como as de comunicação e redes sociais para sua aplicação.

Dessa forma, o aluno é instigado a resolver problemas do mundo real que consideram importantes, além de desenvolver produtos (também denominados artefatos) “que podem ser usados para demonstrar seus conhecimentos e comunicar sua resolução de problemas aos demais”. BENDER, 2014, p. 16).

Especialmente devido à disponibilização de tecnologias digitais de ensino, no momento de fechamento das escolas e universidades, essa metodologia mostra-se uma excelente opção para ser aplicada no ensino remoto. Com ela, o aluno deixa sua posição de consumidor passivo de informações e passa a protagonizar a produção de conhecimentos.

Nessa perspectiva, o papel do professor se transforma, pois deixa de ser o transmissor de informações e conhecimentos tornando-se o facilitador e orientador educacional e também um curador dos conteúdos necessários para o desenvolvimento dos projetos pelos estudantes.

Os projetos podem ser desenvolvidos individualmente ou em equipes e as ferramentas digitais modernas viabilizam perfeitamente o trabalho cooperativo entre os estudantes, mesmo a distância, promovendo o desenvolvimento das competências e habilidades cognitivas e contribuindo para o desenvolvimento de *softskills* necessárias para o mundo do trabalho no futuro, tais como: organização do tempo, cooperação, empatia, persistência, resiliência etc.

É importante destacar a importância de que os projetos sejam selecionados em comum acordo entre professores e alunos. Uma vez que estes participem de projetos de seu interesse, haverá um comprometimento muito maior de todos os envolvidos e a chance de sucesso se amplia sobremaneira.

Claro (2016) apresenta [7 passos para a aprendizagem baseada em projetos](#) e destaca como aspectos essenciais desta metodologia:

- ✓ conteúdo significativo;
- ✓ pergunta instigante;
- ✓ protagonismo do aluno;
- ✓ habilidades do século 21;
- ✓ pesquisa e inovação/
- ✓ *feedback* e revisão;

- ✓ produto e apresentação.

Vale ainda destacar que, segundo o Instituto de Desenho Instrucional (2019), a aprendizagem baseada em projetos abrange quatro ciclos:

- ✓ criação e planejamento;
- ✓ desenvolvimento;
- ✓ monitoramento e avaliação;
- ✓ encerramento.

Outra característica da aprendizagem baseada em projetos é que ela pode ser desenvolvida de maneira interdisciplinar ou transdisciplinar, conforme demonstra Cortiz (2020) ao explicar o uso dessa metodologia no curso de Design de Interação, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Em síntese, professores e estudantes podem aproveitar a oportunidade advinda da adversidade da suspensão das aulas presenciais para percorrerem caminhos educacionais diferentes e experimentarem novas possibilidades de ensino e aprendizagem, como a que sugerimos neste texto. É este o momento histórico para ousar e ir além!

Referências bibliográficas

BENDER, William N. **Aprendizagem baseada em Projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Tradução: Fernando de Siqueira Rodrigues; revisão técnica: maria da Graça Souza Horn. - Porto Alegre: Penso, 2014.

CLARO, Marcelo. **Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) em 7 passos I infográfico**. 23/11/2016. Disponível em <<https://bit.ly/38YoDWM>> - Acesso em 14/07/2020

CORTIZ, Diogo. **Aprendizagem baseada em projetos**. Vídeo (17/06/2020). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=24CIJ4vPU5k>> - Acesso em 14/07/2020.

INSTITUTO DE DESENHO INSTRUCIONAL. Aprendizagem Baseada em Projetos. Vídeo Transmitido ao vivo em 14/08/2019. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=4hFA99sUBJU>> - Acesso em 14/07/2020.

STOLTZ, Paul G. e WEIHENMAYER, Erik. **As vantagens da adversidade: como transformar batalhas do dia-a-dia em crescimento pessoal**. Tradução: William Lagos; revisão da tradução: Silvana Vieira; revisão técnica: Marília Focking.