

ENSINO MÉDIO EM DEBATE

UMA NOVA ARQUITETURA DO ENSINO MÉDIO NO DF

Fascículo 5

Projetos de Ensino: o estudante como
protagonista da aprendizagem



Secretaria de
Educação



GOVERNO DE
BRASÍLIA

Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal - SEEDF

Ensino Médio em Debate - Fascículo nº5 - Projetos de Ensino: o estudante como protagonista da aprendizagem
Brasília, 2018.

16p.

1. Ensino Médio. 2. Políticas Públicas. 3. Reforma. 4. Currículo. 5. Juventude

ENSINO MÉDIO EM DEBATE

UMA NOVA ARQUITETURA DO ENSINO MÉDIO NO DF

Fascículo 5

Projetos de Ensino: o estudante como
protagonista da aprendizagem

Governador do Distrito Federal

Rodrigo Rollemberg

Vice-Governador do Distrito Federal

Renato Santana da Silva

Secretário de Estado de Educação

Júlio Gregório Filho

Secretário Adjunto de Estado de Educação

Clovis Lucio da Fonseca Sabino

Subsecretária de Educação Básica

Luciana da Silva Oliveira

Coordenador de Políticas Educacionais para Juventude e Adultos

Antônio Carlos do Patrocínio

Diretor de Ensino Médio

Fernando Wirthmann Ferreira

Equipe Técnica

Andyára da Gama Wolney
Kelly Cristina de Almeida Moreira
Leonardo Barbosa Cavalli
Lígia Carolina Santana Catunda Sardinha
Patrícia de Carvalho Galieta
Raíssa Bisinoto Matias

Colaboradores

Ana Cristina de Almeida
Daniel Louzada da Silva
Éric Carneiro dos Santos
Érika Botelho Guimarães Rijo Alves
George Amilton Melo Simões
Juliane Amorim Oliveira
Lilian Cristina da Ponte e Sousa Sena
Luciano Dartora
Luís Paulo Aguiar de Deus
Murilo Malnati Ismael
Raphael Almeida Sousa
Richard James Lopes de Abreu

Revisão

Estêvão Campos de Paiva
Kelly Cristina de Almeida Moreira
Lígia Carolina Santana Catunda Sardinha
Patrícia de Carvalho Galieta

Capa e diagramação

Frank Alves
Raíssa Bisinoto Matias



Introdução

No Distrito Federal, a proposição de projetos pedagógicos nas práticas escolares acontece por meio de iniciativas locais, geralmente de um ou mais professores (feiras de ciências, por exemplo), ou de programas federais. Dentre eles, é possível citar o Programa Ensino Médio Inovador (ProEMI), criado pelo Ministério da Educação (MEC), cujo objetivo é apoiar e fortalecer o desenvolvimento de propostas curriculares inovadoras.

Os projetos escolares têm por finalidade atender às necessidades educacionais e expectativas dos estudantes por meio de uma formação integral e de um currículo mais dinâmico e articulado com as diversas dimensões da vida dos jovens.

Por meio dos projetos pedagógicos, todos são convidados a refletir, questionar, pesquisar, tomar iniciativa. Enfim, ser protagonistas do processo educativo. Os projetos permitem a oferta de conteúdos formativos que atendam à realidade local, tornando o estudo mais significativo. De outro modo, estimulam o ideário de uma educação dinâmica, atual e atrativa. Os projetos permitem, portanto, recriar o conceito de escola, que deixa de ser um local de aulas e provas, para tornar-se um espaço para práticas integradas e interativas do saber.

Neste fascículo, é apresentada essa proposta educacional, a qual está ligada à afetividade, ao ensino e à aprendizagem. Isso devido ao fato de permitir maior interação entre professor e estudante e também dos estudantes entre si. São, também, criadas condições para que eles sozinhos façam descobertas e sejam firmes e confiantes em suas escolhas, o que possibilita o desenvolvimento de habilidades de convívio e socioemocionais.



Textos para discussão - 5

Projetos de Ensino: o estudante como protagonista da aprendizagem

Na perspectiva de uma nova arquitetura para o Ensino Médio, tanto estudantes quanto professores podem propor projetos nas escolas, com vistas à ressignificação das práticas pedagógicas. Além de propositores, os professores envolvidos com projetos de ensino tornam-se pesquisadores e orientadores, e deixam de ser os únicos responsáveis pela aprendizagem dos estudantes. Estes, por sua vez, tornam-se protagonistas do seu próprio conhecimento.

Para tanto, um componente curricular relacionado à **Metodologia de Projetos** deve fornecer as ferramentas necessárias para desenvolver todas as etapas de um projeto, ao longo do semestre. O componente visa ao letramento científico, ao aprendizado dos métodos e técnicas de pesquisa e de coleta de dados, e engloba estudos sobre o planejamento, a estruturação, a implementação e a avaliação dos resultados dos projetos. A ideia é que o componente curricular “Metodologia de Projetos” seja ministrado no primeiro e no segundo semestres, em duas horas-aulas semanais, totalizando quarenta horas-aulas semestrais, sendo, portanto, equivalente a dois créditos no semestre.

A Metodologia de Projetos tem o foco na problematização. O estudante é motivado a envolver-se com situações-problema, a fim de realizar ações de investigação, busca de soluções, levantamento de dados, formulação de hipóteses, entre outros. Assim, o professor deixa de ser o possuidor do conhecimento e permite ao estudante participar mais do processo de aprendizagem, como sujeito ativo.

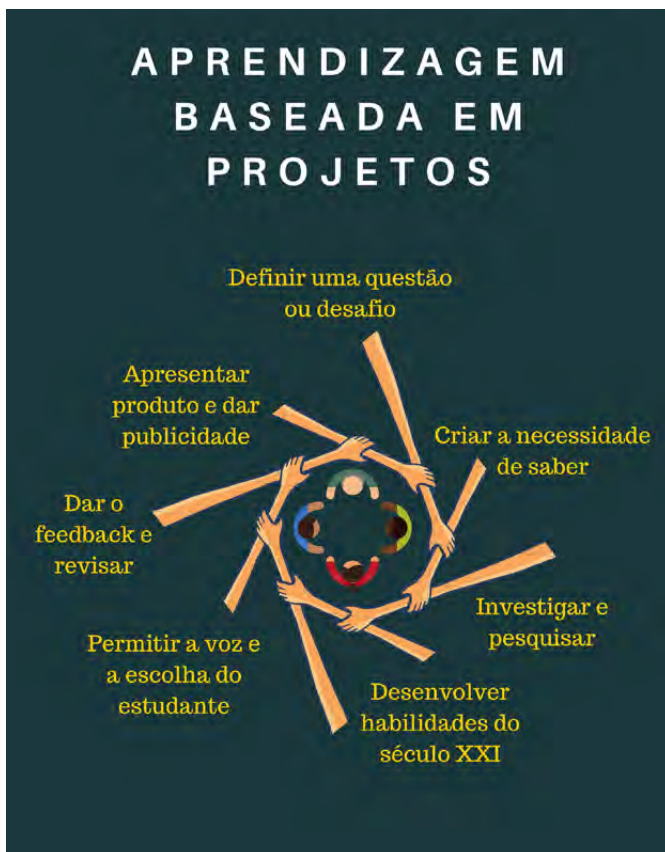
Essa metodologia oferece aos estudantes a possibilidade de propor seus projetos, pois, para isso, é fundamental que sejam previamente preparados para tal. A capacidade de iniciativa a eles confiada visa à valorização dos conhecimentos que desenvolveram ao longo de suas experiências formativas (formais e informais), na perspectiva de promover uma educação verdadeiramente integral e participativa, para o bom desempenho de seus papéis sociais.

A partir da possibilidade de os estudantes também proporem projetos, o eixo dos Projetos de Ensino abre espaços na matriz curricular e na carga-horária para os diversos projetos que as escolas já desenvolvem, muitos deles considerados como meras atividades extracurriculares, as quais sequer são registradas no histórico escolar dos estudantes. Assim, professores e estudantes, caso pretendam desenvolver algum projeto pedagógico, individual ou coletivo, terão a oportunidade de fazê-lo dentro da carga-horária de um componente, em vez de alternarem entre as aulas do seu componente curricular e as atividades propostas para o projeto.

No entanto, cabe salientar que os projetos de ensino distinguem-se das práticas de ensino adotadas no módulo comum, previsto para a BNCC, pois podem diversificar ainda mais as estratégias de aprendizagem, e tornar o estudo mais prazeroso e atrativo para o estudante.



APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS



Assim, busca-se promover a realização de diversos projetos de ensino, que poderão ser desenvolvidos conforme os objetivos e as metas que se pretendem alcançar, e podem ser classificados como:

a) Interdisciplinares:

Destinados a integrar os diferentes componentes curriculares e, assim, dar espaço para que os conteúdos sejam trabalhados de forma mais abrangente. Todavia, é importante ressaltar que nesse

tipo de projeto, não há necessidade de que todos os docentes e todas as áreas estejam envolvidos. É importante garantir que os conteúdos da temática proposta estejam articulados e, principalmente, bem fundamentados no Projeto Político Pedagógico da Unidade Escolar. Dessa forma, é preciso questionar se os conteúdos específicos estão relacionados a ponto de favorecer as aprendizagens. Os projetos podem ser propostos, tanto por um único professor, o qual organiza as atividades com objetivos relativos a mais de um componente curricular ou a mais de uma área do conhecimento, quanto por dois ou mais docentes que atuem juntos.

b) Interventivos:

Destinados a grupos com dificuldades específicas de aprendizagem. As aprendizagens são trabalhadas ao se lançar mão de estratégias diversificadas, conforme a especificidade do projeto. Vale ressaltar que o projeto interventivo é uma proposta de intervenção complementar destinada a atender grupos de estudantes, e também fornecer atendimento individualizado, se for necessário.

c) Culturais:

Possuem como eixo central a cultura e a arte, e contemplam ampla diversidade de ações, tais como: formação de grupos musicais, teatrais e de dança, desenvolvimento de projetos de artes visuais, audiovisuais e de fotografia, montagem de peças teatrais, visitas a museus, promoção de intervalos culturais, rádio escola, cineclube, concursos de poesia, exposições de arte, apresentações de dança e música, edição de livros, produção de CDs e produção de filmes. Esses projetos possibilitam a ampliação do universo cul-

tural dos estudantes, que muitas vezes está limitado aos produtos advindos da grande mídia. Também favorecem o desenvolvimento do senso crítico e estético. Os projetos culturais também podem ser uma oportunidade de direcionamento profissional para os estudantes com maior interesse na área artística.

d) Esportivos:

A prática orientada de esportes é fundamental para o crescimento, o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças e dos jovens. É associada à melhoria da saúde e à qualidade de vida. O esporte contribui para a formação dos aspectos afetivos e cognitivos, estimulando os relacionamentos sociais. Esses projetos possuem como principais objetivos o desenvolvimento físico e pessoal dos estudantes, o estímulo do desenvolvimento de valores, a melhoria da convivência e do comportamento social. As ações voltadas ao esporte devem, ainda, ampliar a compreensão do estudante quanto ao seu próprio corpo, ou seja, desenvolver a consciência corporal, de modo que ele reconheça e identifique processos e movimentos corporais, internos e externos, para a adoção de atitudes saudáveis e sustentáveis, e, assim, compreender a si mesmo e o seu papel no planeta.

e) Voluntários e Sociais:

O projeto de voluntariado educativo se insere no contexto das Diretrizes Curriculares Nacionais, na medida em que promove a interdisciplinaridade, possibilitando relacionar conteúdos a atividades, projetos de estudo, pesquisa e ação. Existem muitas ações

que podem ser realizadas por meio de projetos de voluntariado educativo, considerando os diferentes públicos e áreas de atuação. Tais projetos, além dos benefícios que trazem à comunidade escolar como um todo, promovem a cultura do voluntariado, a solidariedade, a generosidade, o altruísmo, a liderança, envolve estudantes e professores em discussões político-sociais, de cidadania, saúde, moradia, cultura, lazer, entre outros. O projeto de voluntariado difere-se de outros projetos curriculares porque tem a intenção de envolver uma prática social que deve partir da necessidade levantada pela Unidade Escolar, por meio de seus docentes e discentes para intervir e transformar a realidade local.

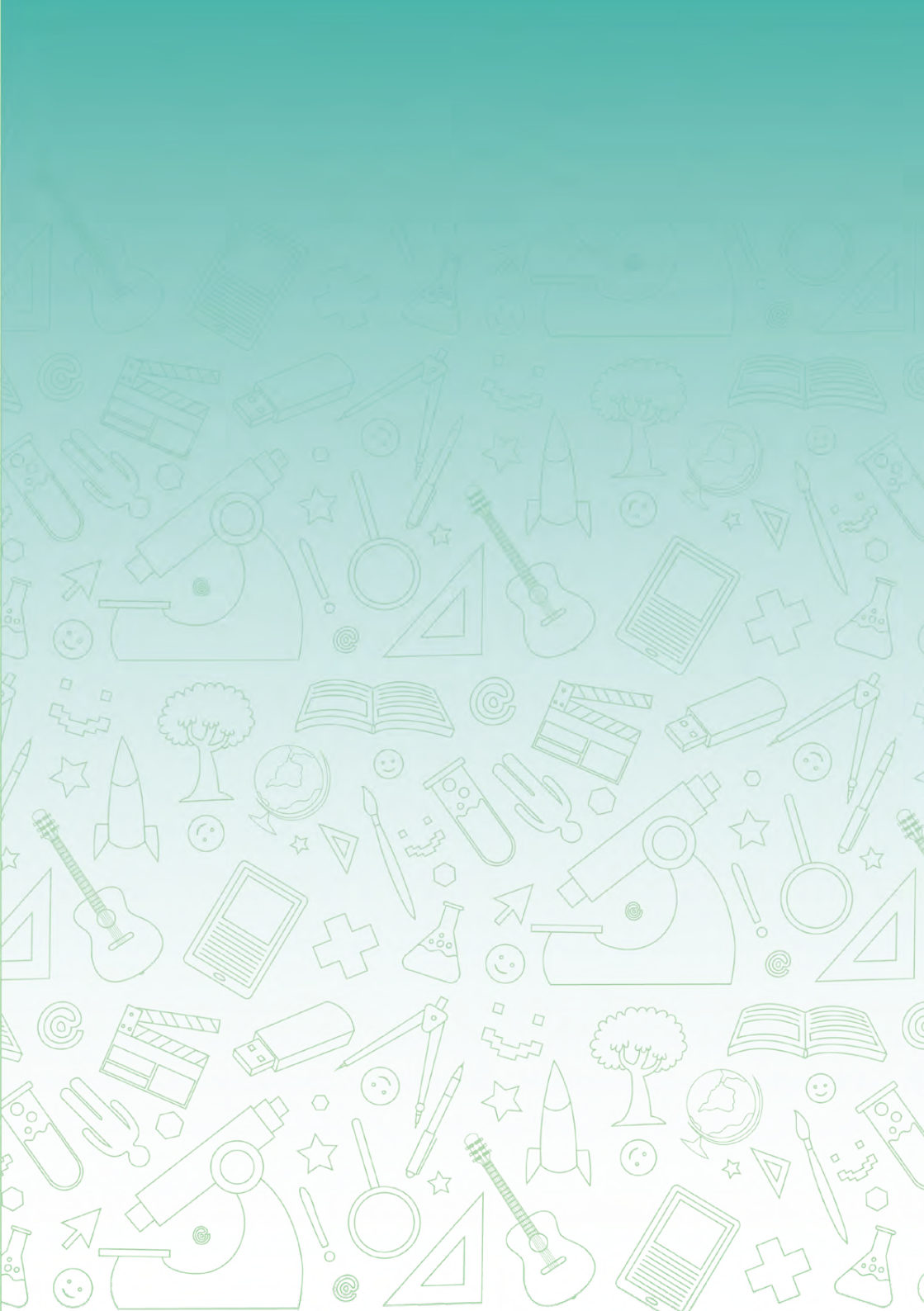
f) Olimpíadas do Conhecimento:

As Olimpíadas do Conhecimento, também conhecidas como Olimpíadas Científicas, são competições para estudantes da Educação Básica, utilizadas como estratégia educacional para incentivar e promover a descoberta de novos talentos nas diversas áreas do conhecimento, além da popularização da ciência. São realizadas em nível nacional e, em alguns casos, internacional, por meio de torneios individuais ou em equipes.

Nos últimos anos, a SEEDF vem ampliando e consolidando sua participação em olimpíadas, aumentando gradualmente o número de estudantes, professores e escolas envolvidas. As Olimpíadas são: Olimpíada Brasileira de Saúde e Meio Ambiente; Olimpíada Brasileira de Robótica; Olimpíada Brasileira de Agropecuária; Olimpíada Brasileira de Física; Olimpíada Brasileira de Biologia; Olimpíada Nacional em História do Brasil; Olimpíada Brasileira de Matemática; Olimpíada de Biodiversidade e Ciências da Vida para o Ensino Médio; Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica; Programa Nacional Olimpíadas de Química.

g) Práticas Profissionais e Estágios Supervisionados:

O estágio supervisionado, quando previsto e assumido intencionalmente pela escola como ato educativo e atividade curricular, presente na sua proposta pedagógica e nos instrumentos de planejamento curricular, deverá se orientar por normas estabelecidas, integrar o currículo do curso e ter sua carga horária acrescida aos mínimos exigidos para a respectiva habilitação, nos termos da legislação específica e das normas vigentes. As atividades programadas para o estágio devem manter uma correspondência com os conhecimentos teórico-práticos adquiridos pelo estudante no decorrer do processo educativo. O estágio, como prática profissional, tem como objetivos: aliar a teoria à prática, como parte integrante de sua formação; facilitar o ingresso do estudante no mundo do trabalho e promover a integração da Unidade Escolar com a comunidade, e com o mundo do trabalho.





Secretaria de
Educação



GOVERNO DE
BRASÍLIA