

Modalidade Vivencial de um Projeto Pedagógico

Por Cassiano Zeferino de Carvalho Neto

Processos educacionais pautados em projetos podem contribuir para que se alcance um maior e mais profundo envolvimento dos participantes, sua aprendizagem e o conseqüente desenvolvimento da consciência crítica, habilidades e competências variadas, perante temas de maior complexidade e abrangência.

Por estas e outras razões que venham a contribuir para uma abordagem transversal, presente na perspectiva das áreas de conhecimento escolares, trata-se neste artigo de uma abordagem particular para projetos que apresentam ênfase nas vivências.

Concebe-se a arquitetura geral de um projeto educacional, como o que aqui se apresenta, em consonância com as seguintes etapas gerais:

- I. Contextualização
- II. Problematização
- III. Investigação
- IV. Publicação

Etapas Estruturais

I. CONTEXTUALIZAÇÃO

Na contextualização desta modalidade de Projeto Educacional são apresentados aspectos que buscam trazer elementos afetivos de conexão entre o universo do tema que será trabalhado e o cotidiano dos participantes. Para tanto se pode contar com algumas estratégias, tais como:

- A proposição de questões que estimulem depoimentos dos presentes, de modo que se possa ir 'aquecendo' a introdução aos assuntos que serão desenvolvidos ao longo do projeto;
- A apresentação de um vídeo, com uma entrevista, uma reportagem ou outras formas de comunicação que possam substanciar o contexto, situando-o perante os participantes do projeto;
- O compartilhamento de uma matéria jornalística, em mídia impressa;
- O depoimento de pessoas, que de algum modo têm a ver com o tema do projeto;
- Outras formas de introduzir o contexto.

II. PROBLEMATIZAÇÃO

Na problematização é apresentado um ou mais problemas que deflagram a pesquisa, propriamente dita. A resposta a um problema pode conduzir à produção de conhecimento, à tomada de consciência reflexiva da ação. Por isso se trabalha nesta modalidade de projeto com a metodologia de resolução de problemas.

Elaborar um problema geral e problemas complementares nem sempre é uma tarefa trivial. Dependendo da estrutura do problema proposto o mesmo pode ser muito 'fechado', a ponto de não provocar uma ação de pesquisa mais vigorosa, mas pode ser também aberto a tal ponto que não se consiga, com facilidade, um 'ponto de partida', ou mesmo um foco consistente com o que se quer investigar.

Algumas sugestões a respeito da formulação de problemas são apresentadas a seguir:

- Elaborar um problema de âmbito geral, que possa promover o cenário de busca investigativa e que, ao ser respondido, possa produzir conhecimento teórico e prático (que se chamam, respectivamente, de conhecimento explícito e tácito, este envolvendo habilidades e competências);
- Elaborar problemas complementares de pesquisa, que estejam relacionados ao alcance de determinados objetivos da pesquisa, no contexto do projeto desenvolvido;
- Evitar problemas que possam ser rapidamente respondidos, com uma busca automática na Internet; problemas relevantes levam em conta as possibilidades oferecidas pela interação entre as pessoas, através de grupos de pesquisa e compartilhamento social das informações da pesquisa, em sua fase de construção;
- Problemas relevantes podem ser apresentados pelos participantes do projeto, já que nem todos os aspectos pensados pelo educador possam, necessariamente, estar contemplados na pesquisa, daí a relevância da contribuição do grupo ao apontar questões problematizadoras.

III. INVESTIGAÇÃO

A partir dos problemas formulados os estudantes podem trabalhar em grupos, formando equipes, para buscar as informações essenciais que os ajudarão a resolver as questões propostas. Este é um processo investigativo que tem como uma de suas principais características pedagógicas a ação proativa sobre o objeto de conhecimento, aspecto relevante quanto ao envolvimento dos estudantes e professor com o tema abordado. Como fonte de informação pode utilizada:

- Entrevistas com pessoas, que devem ser registradas em algum tipo de mídia;
- Imagens e/ou textos de revistas, jornais e outras fontes;

- Imagens e informações obtidas na Internet;
- Diálogo com especialistas de áreas afins de conhecimento relacionadas ao projeto;
- Outras fontes confiáveis.

Para que os processos de investigação promovam a *metacognição*¹ é fundamental que além de diálogos também sejam organizadas as informações, através de desenhos, texto e outras formas de representação simbólica, adequadas às faixas etárias dos estudantes. Metacognição significa 'para além da cognição', ou seja, a competência de conhecer o próprio ato de conhecer, ou, em outras palavras, tomar consciência, analisar e avaliar como se conhece e o que se conhece sobre alguma coisa ou processo.

IV. PUBLICAÇÃO

Publicar, isto é, tornar público representa o estágio final do projeto no qual a produção de conhecimento efetivada pelos participantes, durante o processo de pesquisa, possa ser socialmente compartilhada. Pode-se dizer que se trata de um processo de irradiação temática, onde outras pessoas que não puderam participar diretamente da ação terão a oportunidade de tomar ao menos ciência de aspectos relevantes do tema, o que poderá gerar interesse e motivação para um aprofundamento posterior.

A publicação pode ocorrer de forma espontânea ou sistemática, através de diálogos (entre os estudantes, seus pais ou familiares e amigos), ou por meio de momentos planejados, como uma exposição sobre o tema estudado, no qual serão organizadas maquetes, painéis e cartazes, textos e outros documentos iconográficos que possam auxiliar na disseminação das informações mais relevantes sobre o assunto tratado.

Um dos aspectos importantes decorrentes do trabalho pedagógico com projetos dessa natureza é que os resultados dos mesmos podem, inclusive, alcançar a coletividade em que se interesse a escola, fazendo com que haja, neste caso, uma contribuição ainda mais significativa decorrente da ação educacional.

¹ * O termo metacognição foi introduzido na literatura em princípios dos anos 70 por Flavell (1971), que define inicialmente a metacognição como o conhecimento que se adquire a partir dos conteúdos e dos processos da memória. Posteriormente, em 1999, admitirá existirem aspectos da mente humana, além da memória, que contribuem ao conhecimento, como por exemplo, a aprendizagem significativa, a atenção, a linguagem, etc. Fonte: <http://www.metacognicao.com.br/metacognicao.html>.

Considerações Finais

Para cada faixa etária e/ou série deve-se ajustar os aspectos essenciais de preposição da pesquisa, bem como os recursos mais adequados e ao alcance dos estudantes, professores e comunidade. A experiência docente poderá auxiliar nessas decisões de modo a garantir um nível de desafio cognitivo coerente e consistente com o perfil dos participantes. Algumas surpresas costumam ocorrer nesses processos, quando os estudantes acabam avançando para além das expectativas dos docentes e realizam, de fato, ações e produções muito significativas.

Os temas bem escolhidos, por serem recorrentes, podem ser revisitados de modo que os estudantes possam, em função do aumento da idade, série e outros aspectos sócio-cognitivos aprofundarem-se nos mesmos, ampliando o seu potencial de enfrentamento, compreensão e intervenção na realidade.

Cassiano Zeferino de Carvalho Neto é Dr. Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC/UFSC), M.Sc. Educação Científica e Tecnológica (ECT/UFSC), Especialista em Qualidade na Educação Básica (INEAM/OEA/USA) e Licenciado em Física e Pedagogia (PUCSP). Fundador e atual presidente do Instituto Galileo Galilei para a Educação (IGGE). Contato: carvalhonetocz@gmail.com

Artigo publicado originalmente na Revista Direcional Educador, Agosto/2011 (www.direcionaleducador.com.br).