

PROJETO ASTRO: INVESTIGAÇÃO E APRENDIZAGEM COLABORATIVA

Mirella Martinelli Scrivano Soffner

Tânia Filomena Knittel

RESUMO

Este estudo apresenta um caso baseado na aprendizagem por projetos, desenvolvido em um colégio com os alunos do 3º ao 5º ano, organizado a partir de interesses comuns. Trata-se de uma pesquisa qualitativa de campo e narrativa, que buscou proporcionar momentos de aprendizagem diversificada e significativa em diferentes espaços e tempos, com o intuito de potencializar a criatividade dos estudantes e a construção dos conhecimentos de maneira integrada. A coleta de dados ocorreu mediada pela observação direta em sala, complementada pela descrição das atividades realizadas, pela produção de artefatos pelos alunos e pelo registro das impressões da professora orientadora ao longo do processo. Os resultados revelaram melhorias significativas nas competências de pesquisa, pensamento crítico e comunicação, autonomia dos alunos em planejar e monitorar o progresso de seus projetos e refletir sobre o processo do aprendizado. Observou-se também maior participação dos discentes, refletindo menor resistência em experimentar novos métodos e uma disposição ampliada para o trabalho colaborativo, articulando conteúdos de diversas áreas do conhecimento. Além disso, foram identificados indícios de desenvolvimento de competências socioemocionais, tais como cooperação, habilidade de comunicação e responsabilidade, além da possibilidade de uma maior contextualização do currículo. A metodologia baseada em projetos, quando apoiada pela tutoria, favoreceu a contextualização do aprendizado e a participação ativa, apontando para a eficácia nas turmas do 3º ao 5º ano. Porém, prevalece a necessidade de dar continuidade ao trabalho e garantir o acompanhamento longitudinal e a replicação nas próximas turmas. É conveniente ampliar o estudo, adicionando alunos em anos subsequentes para saber se os ganhos se mantêm, continuar com a tutoria como eixo estruturante e diversificar temas e contextos da amostra para a confirmação dos resultados em diferentes realidades escolares.

Palavras-chave: Aprendizagem por Projetos; Educação Básica; Protagonismo.

Introdução

Atualmente, falar sobre educação significa pensar em formas de ensinar que façam sentido para os estudantes e deem a eles um papel mais ativo na construção do próprio conhecimento. Cada vez mais, reconhecemos a importância de metodologias que valorizem a autonomia, a colaboração e o protagonismo dos alunos. É nesse cenário que a aprendizagem baseada em projetos (ABP) ganha destaque, pois permite que os estudantes participem de todo o processo: desde a escolha do tema que querem

investigar até a pesquisa e a apresentação dos resultados.

A partir de 2022, inspirados na experiência da escola da Ponte, a

[...] aprendizagem baseada em projeto, que tem por base uma metodologia ativa, em que a aprendizagem é não só singularizada e personalizada, mas também contextualizada, pergunta-se, investiga-se, problematiza-se, questiona-se, sente-se, valoriza-se, exterioriza-se, partilha-se, duvida-se, faz-se, realiza-se, avalia-se, decide-se, produz-se, constrói-se. Nesse caso, as atividades de aprendizagem são organizadas em função das experiências, motivações, expectativas e interesses dos alunos e pressupõem trabalho em equipa que é enriquecido pela colaboração entre os docentes (PACHECO; SOUSA; LAMELA, 2018).

O grupo de professores do 3º ao 5º ano do ensino fundamental I, provocado pela coordenação, formou equipes por ano, separadas por temas de interesse, para explorar e construir juntos novos caminhos para aprender, criar e compartilhar conhecimento.

O projeto piloto aconteceu no segundo semestre de 2022, quando os alunos estavam divididos em grupos das diferentes turmas nos respectivos anos. Foi uma experiência com muita aprendizagem. As aulas eram semanais com temas como jogos, culinária, origem da escrita, países, sentidos, artes manuais, teatro, fotografia. O nome do projeto foi escolhido pelos alunos a partir de uma votação: ASTRO (Aprendizagem, Socialização, Trabalho em equipe, Respeito, Organização).

A partir de 2025, os grupos passaram a ser mistos, com alunos do 3º ao 5º ano, ampliando a experiência.

Referencial teórico

A ABP é uma abordagem pedagógica centrada no aluno, em que o aprendiz parte de questões reais significativas, fomentando a investigação, a resolução de problemas, a colaboração e a autonomia, e integrando conteúdos de diferentes componentes curriculares por meio de apresentações e, algumas vezes, protótipos. Colocando os alunos como protagonistas do seu aprendizado, a ABP possibilita o exercício da criatividade, do pensamento crítico e da articulação da teoria à prática. Consequentemente, propicia uma aprendizagem mais significativa e contextualizada. Os estudantes costumam sugerir os temas de interesse que desejam investigar, o que gera maior motivação e autoria, enquanto o professor assume o papel de orientador, que

adapta as perguntas-guia, ajusta o tema e organiza as etapas de pesquisa e produção. É fundamental, ainda, oferecer opções, apoiar a escolha com critérios claros e fomentar a interdisciplinaridade, ajudando os discentes a fazer conexões entre o tema e as distintas áreas do conhecimento, o que também consolida a autonomia, a curiosidade e a capacidade de interagir em equipe em situações reais.

Algumas características da ABP são: foco na aplicação básica, aprendizagem colaborativa, multidisciplinaridade e orientação por desafios.

Ademais, alguns benefícios da ABP são: desenvolvimento das habilidades para o século XXI, engajamento, motivação, autonomia e responsabilidade.

Metodologia

Segundo Ramos e Mattar (2021), na educação, a observação possibilita a coleta de informações sobre a organização dos ambientes físicos e humanos, interações (formais e informais, programadas e não programadas, verbais e não verbais) e a organização, disposição e avaliação de cursos e programas, incluindo recursos, estilos pedagógicos e currículos. Dessa forma, a compreensão e a sensibilidade quanto ao contexto são fundamentais — a observação e o registro trazem dados verdadeiros e informações contextuais ricas. Importante ressaltar que o contexto interfere no comportamento das pessoas e envolve lugar, momento, circunstâncias, outras pessoas e até mesmo condições psicológicas e físicas.

Discussão

O trabalho foi realizado com estudantes da terceira infância, definida por Feldman (2013) como dos 7 aos 10 anos. Corresponde à idade em que se inicia o ensino fundamental I, que é marcado por grandes aquisições intelectuais: início da construção lógica e da capacidade de estabelecer relações que favoreçam a coordenação de diferentes pontos de vista. É um momento transitório no qual a criança materializa suas ideias, estabelece conexões entre os pensamentos, desenvolve a capacidade de reflexão crítica, trabalha em grupo, lida com regras e demonstra empatia.

Para tratar das situações de aprendizagem que possibilitaram os avanços cognitivos dos educandos, destacamos o planejamento das aulas considerando as diversidades do grupo. A partir do interesse dos alunos, o professor orientador media e os desafia a refletirem, a serem investigadores, despertando a curiosidade e motivação do estudante.

O professor não dá a resposta pronta, mas leva o educando a relacionar os conteúdos aprendidos para construir uma nova ideia, problematizando uma pergunta. Também possibilita um ambiente em que o aluno pode discutir as hipóteses com os colegas, testar, pesquisar, reformular, experimentar e assimilar suas aprendizagens, tornando-as mais enriquecedoras e significativas. Por meio dessa troca, são (re)formuladas as hipóteses e as relações. Consequentemente, o conhecimento é construído.

Durante o primeiro semestre de 2025, com os grupos mistos (alunos do 3º ao 5º ano), tivemos diversos contextos, como o fundo do mar, no qual estudantes do 5º ano ajudaram os do 3º ano e, juntos, criaram um submarino, um protótipo no qual deveriam entrar. Fizeram o projeto, pesquisaram, foram à Sala Maker, criaram um painel com MDF, pensaram em como acender as luzes. Outros criaram uma água-viva. Para fazê-la, pensaram no material, usaram a estrutura de um guarda-chuva e plástico transparente.

Saberes e sabores

Este é um exemplo detalhado de um dos grupos. A professora iniciou com uma rotina de pensamento, o que ajudou a levantar temas. O tema escolhido foi culinária e gastronomia, que evoluiu para saberes e sabores, justamente porque os estudantes perceberam que não se trataria apenas de comer.

O grupo selecionou quatro localidades para investigar hábitos alimentares: China, Tailândia, França e Japão. Pesquisaram ingredientes locais, personalidades culturais e pratos famosos de cada região. Durante a pesquisa, surgiram discussões sobre costumes alimentares, inclusive sobre comer com as mãos. Em casa, a família não permitia esse hábito, o que levou o grupo a promover esse debate no refeitório da escola, desafiando-se a organizar a mesa com pratos, talheres, copos, guardanapos e outros itens necessários, além de refletir sobre etiqueta, postura à mesa e comportamento em restaurantes.

Em seguida, os estudantes produziram um livro de receitas das localidades estudadas, registrando informações sobre ingredientes e métodos. Um sorteio definiu qual prato seria preparado na cozinha experimental. A França se saiu vencedora, com crepe de doce de leite e brigadeiro, que foi preparado com atenção ao visual e à criação de um nome. Por fim, registraram as aprendizagens e os momentos marcantes do projeto.

Conclusão

A criança é um sujeito ativo do processo de construção do conhecimento, ao passo que levanta hipóteses em relação ao ambiente no qual está inserida. A construção das capacidades intelectuais é o resultado de um processo de interação do sujeito com o meio e com outros sujeitos. A capacidade de aprender não é determinada só pela anatomia e o cérebro não nasce pronto, mas é uma obra construída pelas experiências vividas na infância e ao longo da vida.

Dessa forma, os alunos precisam de intervenções para que se tornem protagonistas da sua aprendizagem. Propostas nas quais ocorre troca horizontal são potentes, pois, além da proximidade no que diz respeito a linguagens e vivências, os estudantes experimentam diferentes papéis, como ouvinte, professor e incentivador.

Destacamos também a importância de possibilitar o desenvolvimento de habilidades como: mobilizar estratégias, respeitar as diversidades, cooperar e resolver conflitos, que contribuam para os ganhos cognitivos que as crianças puderam alcançar quando desempenharam atividades divertidas e contextualizadas, dentro de um ambiente favorável à aprendizagem.

Referências

FELDMAN, Ruth Duskin et al. Desenvolvimento Humano. 12^a ed. São Paulo. Artmed, 2013. Freire, P. (2009). Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra.

MATTAR, João; RAMOS, Daniela Karine. Metodologia da pesquisa em educação: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas. Edições 70, 2021

PACHECO, José Augusto; SOUSA, Joana; LAMELA, Conceição. Aprendizagem baseada em projeto. 2018. (acesso em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/60079/1/2018.AprendizagemBaseadaProjeto.pdf> , em 23 de agosto de 2025).