

## **Criando projetos: características dos projetos**

### **Por dentro dos projetos: de 6o. ao 9o. ano**

#### **Rumo à América: nossa esperança, nosso futuro: Projeto de História para 6o. ao 9o. ano**

Os alunos fizeram uma viagem ao passado e voltaram à época do final do século 19 e começo do século 20 na pele de um imigrante europeu que estava pisando pela primeira vez em solo norte-americano. Convém imprimir esta página para acompanhamento enquanto você visualiza todo o [Plano de Unidade Rumo à América](#) (em inglês).

#### **Centrado no aluno**

Este projeto torna-se relevante para a vida dos alunos fazendo-se a questão essencial: Por que as pessoas mudam de um país para outro? Os alunos compuseram o perfil de um imigrante e participaram de uma simulação de eventos históricos. Os alunos fizeram várias escolhas e concluíram tarefas originais, incluindo um portfólio de suas experiências e uma carta pessoal para sua família que ficou no outro país.

#### **Alinhamento aos currículos de referência**

O trabalho do projeto é fundamental para o currículo. A imigração geralmente é tema da disciplina de História. Ela possibilita estudos dos principais conceitos históricos envolvendo imigração, padrões sociais e diversidade.

#### **Perguntas importantes**

A questão essencial “Por que as pessoas mudam de um país para outro?” estimula discussões interessantes que extrapolam os limites da sala de aula. As questões relacionadas ao conteúdo, como “Por que os imigrantes abandonam seu país e vão para os Estados Unidos?”, faz os alunos pensarem sobre fatos importantes e informações que levam a questões ainda mais profundas. Os alunos voltam à questão essencial durante a unidade e têm várias oportunidades de discutir a questão e refletir individualmente, em pares e com um grupo maior. Isso não só dá aos alunos a oportunidade de pensar sobre o conteúdo em níveis mais altos como também oferece ao professor informações sobre o entendimento do aluno.

#### **Avaliação processual**

As expectativas do projeto são revistas durante a unidade, começando com a discussão de uma rubrica no início até a avaliação do trabalho final ao fim do projeto. Discussões, lições de casa e diários são oportunidades para o professor verificar o entendimento e se manter informado sobre o progresso dos alunos.

#### **Demonstrações da aprendizagem**

Os alunos demonstram o que aprenderam com a pesquisa e com a simulação da experiência em Ellis Island em todo o seu portfólio. As apresentações multimídia mostram um entendimento da imigração naquele momento, especialmente das influências e dos efeitos da imigração de um ponto de vista bem pessoal e distinto.

#### **Originalidade**

Os alunos criam vínculos com o mundo real a partir da questão essencial, que os leva a refletir sobre a origem de sua própria família e a experiência de seus ancestrais. Os alunos criam perfil para si mesmos e são inseridos em um evento simulado que recria a história. Essas tarefas proporcionam aos alunos uma experiência original e um vínculo pessoal com o conteúdo.

### **Aprendizagem aprimorada pela tecnologia**

Os alunos usam a tecnologia para criar uma apresentação multimídia a fim de compartilhar a experiência simulada com outros públicos. Eles usam a pesquisa pela Internet para investigar as origens do país selecionado e reunir informações para o perfil.

### **Desenvolvimento cognitivo**

Os alunos usam o conhecimento para pegar o que aprenderam com a pesquisa e aplicar à criação de um perfil pessoal. Os alunos usam um raciocínio mais elevado para explorar a questão essencial e as questões relacionadas à unidade em seu produto final.

### **Estratégias de ensino variadas**

- **Conhecimento prévio:** os alunos baseiam-se no conhecimento existente ao criar uma definição de "Quem é o norte-americano?" no início da unidade. A classe também cria uma lista de países que representa as etnias dos alunos. Esse conhecimento inicial baseia-se na investigação proporcionada pela questão essencial.
- **Organizadores gráficos:** a unidade começa com listas criadas pela classe para acompanhar os debates. Os alunos criam gráficos individuais ou em grupo durante a unidade.
- **Trabalho cooperativo:** os alunos trabalham em equipes para pesquisar sites da Internet.
- **Comentários dos colegas e do professor:** os alunos ouvem os comentários quando apresentam as lições de casa e as apresentações multimídia. As rubricas comunicam a evolução quando os produtos finais são avaliados.
- **Reconhecimento:** os alunos têm seu reconhecimento quando apresentam suas apresentações multimídia e a lição de casa para a classe.
- **Questionamento:** a discussão da questão essencial, das questões relacionadas à unidade e ao conteúdo funciona como um questionamento em toda a unidade. Os alunos fazem e respondem perguntas para concluir a pesquisa, entrevistam familiares e amigos e fazem anotações em seus diários, o que os estimula a atingir níveis ainda mais elevados de raciocínio.
- **Modelagem:** o professor modela as fases da pesquisa. Existem modelos de trabalhos que servem de exemplos, como a apresentação multimídia de um aluno e exemplos de artigos no site da Ellis Island.
- **Gerenciamento da sala de aula:** os alunos trabalham em grupos pequenos para pesquisar sites da Internet. O portfólio final é concluído em fases, e os alunos usam a rubrica durante o projeto para saber se atendem às expectativas do projeto.