

Philippe Perrenoud apresenta o conceito de **COMPETÊNCIA** como “uma capacidade de agir eficazmente em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem limitar-se a eles.”¹ São operações mentais que articulam e mobilizam as **habilidades** e os **conhecimentos**, de acordo com o comportamento e a atitude do sujeito em uma dada **situação**. Ou seja, **quando e como se usa o quê**.

Se, por definição, as competências são operações mentais que articulam e mobilizam os conhecimentos, as habilidades e os valores, as habilidades seriam, então, elementos constitutivos das competências. Assim, as habilidades influenciam os conhecimentos conforme o tipo de situação; e os conhecimentos são resultado da praxis, ou seja, as aplicações práticas das informações teóricas que um sujeito adquire sobre determinado assunto.

As **HABILIDADES** são as capacidades técnicas de se aplicar as informações, ou seja, **como se usa o quê**. São várias, em geral relativas ao comportamento do sujeito dentro de um contexto pessoal, profissional, educacional, cultural, lúdico, etc, sob diferentes circunstâncias. Para os nossos cursos, as habilidades a serem trabalhadas são:

- **Criatividade:** integração das informações sobre o tema do projeto com as linguagens, técnicas e materiais necessários para a configuração de imagens, objetos ou processos inovadores.
- **Ética:** pesquisa de informações, visão histórica e prospectiva, e apropriação crítica do tema do projeto e dos conteúdos da disciplina para uma configuração de imagens, objetos ou processos consciente dos valores neles expressos.
- **Gestão:** organização no cruzamento das informações coletadas sobre o tema do projeto com os conteúdos da disciplina, de maneira clara e coerente.

¹ PERRENOUD, Philippe. Construir as competências desde a escola. Tradução: Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

Os **CONHECIMENTOS** são resultantes da aquisição de informações em diversas fontes, que resultam num "saber fazer" ou num "compreender" algo, seja concreto seja abstrato. Ou seja, **o quê se usa**, como um "banco de dados", um repositório de fatos, técnicas e conceitos dentro do nosso cérebro. Entretanto, mais do que acumular conhecimentos, nosso objetivo é que esses conhecimentos sejam mobilizados, ou seja, aplicados, de forma criativa, coerente, prospectiva e interdisciplinar nas situações práticas e teóricas propostas no decorrer do curso.

Quais são, então, os conhecimentos a serem mobilizados? São os diferentes conteúdos abordados nas oficinas e nas disciplinas, em geral disponibilizados sob a forma de livros, artigos e vídeos.

Isso quer dizer que, para concretizar um **PROJETO DE TRABALHO**, o/a aprendiz terá que mobilizar conhecimentos de diversas áreas. Deste modo, deverá ter noção daquilo que conhece e daquilo que não conhece, desenvolvendo autonomia para pesquisar e construir conhecimento que não possui.

Seguimos o exemplo dos Projetos de Trabalho de Fernando Hernández,² professor da Faculdade de Belas Artes de Barcelona, que se refere a "projeto" no mesmo sentido que arquitetos, designers e artistas compreendem o "procedimento de trabalho que diz respeito ao processo de dar forma a uma idéia que está no horizonte, mas que admite modificações, está em diálogo permanente com o contexto, com as circunstâncias e com os indivíduos que, de uma maneira ou outra, vão contribuir para esse processo." (HERNÁNDEZ, 1998:22).

As situações de aprendizagem de um Projeto de Trabalho são:

- **Situações Práticas:** articulação de habilidades e conhecimentos para **concretização de resultados** aplicando-se os conhecimentos instrumentais na solução de desafios de pesquisa e de projeto, aos quais o estudante responderá elaborando projetos criativos pessoais e, ao realizá-los, adquirirá habilidades técnicas.
- **Situações Teóricas:** articulação de habilidades e conhecimentos para **reflexão sobre os resultados** aplicando-se os conhecimentos teóricos para análise, crítica e avaliação da aplicação dos conhecimentos instrumentais aos desafios projetuais.

² HERNÁNDEZ, Fernando. Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho. Trad. Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artmed, 1998.

AVALIAÇÃO QUALITATIVA POR COMPETÊNCIAS E PROJETOS DE TRABALHO

No decorrer do curso, o/a aprendiz deverá desenvolver diferentes projetos de trabalho voltados para educação (material didático, imagens e/ou objetos, jogos) que servirão como expressão de seus processos didáticos. Todos esses projetos seguem as mesmas etapas: conceito e pesquisa na forma de um **BRIEFING** ou **PLANO DE AULA**, produção e verificação na forma de **TESTE** ou **AULA SIMULADA** e oferta para o público alvo, na forma de aplicação, exposição ou veiculação, apresentada em **RELATÓRIO** que descreva todo o seu desenvolvimento e registre a oferta por meio de fotografias e/ou vídeos.

Em cada etapa, as três competências mencionadas serão avaliadas qualitativamente, conforme a tabela a seguir. Ao final, será feita uma média das avaliações qualitativas e esta média convertida em pontuação numérica apenas para fins de lançamento de nota no sistema:

- Excelente = 100
- Ótimo = 90
- Muito Bom = 80
- Bom = 70
- Suficiente = 60
- Insuficiente = reprovação

Exemplo de Briefing: <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/matdidatico/briefing-exemplo.pdf>

Exemplo de Plano de Aula: <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/matdidatico/planodeaula-exemplo.pdf>

Exemplo de Relatório: <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/matdidatico/relatorio-exemplo.pdf>

AVALIAÇÃO QUALITATIVA POR COMPETÊNCIAS E PROJETOS DE TRABALHO

Etapas:

1. Conceito e Pesquisa [Briefing ou Plano de Aula] = o que, para que e para quem quero fazer e quais são minhas referências.
2. Produção [Teste ou Aula Simulada] = como vou elaborar o objeto, a imagem ou o processo.
3. Oferta [Relatório] = aplicação, exposição ou veiculação.

Em cada etapa, as três competências mencionadas serão avaliadas qualitativamente. Ao final, será feita uma média das avaliações qualitativas e esta média convertida em pontuação numérica apenas para fins de lançamento de nota no sistema:

- Excelente = 100
- Ótimo = 90
- Muito Bom = 80
- Bom = 70
- Suficiente = 60
- Insuficiente = reprovação

DISCENTE:

| ETAPA: | CONCEITO E PESQUISA | PRODUÇÃO | OFERTA |
|--|---------------------|----------|--------|
| COMPETÊNCIAS: | | | |
| Criatividade: integração das informações sobre o tema do projeto com as linguagens, técnicas e materiais necessários para a configuração de processo, imagem e/ou objeto inovadores. | | | |
| Ética: pesquisa de informações, visão histórica e prospectiva, e apropriação crítica do tema do projeto e dos conteúdos da disciplina para a configuração de processo, imagem e/ou objeto consciente dos valores neles expressos. | | | |
| Gestão: organização no cruzamento das informações coletadas sobre o tema do projeto com os conteúdos da disciplina, de maneira clara e coerente. | | | |