

Aprendizagem pelo fazer no design de histórias: Literatura, criatividade e fabricação

Claudia R G Carvalho

Silvia R. G. Chaves da Silva

Regiane Dusi Pastor

Elza Alves de Macedo Santos

Cidade El Shadai Centro Educacional

Cidade El Shadai Centro Educacional

Cidade El Shadai Centro Educacional

Cidade El Shadai Centro Educacional

Santo André, SP

Santo André, SP

Santo André, SP

Santo André, SP

Brasil

Brasil

Brasil

Brasil

www.cidadeelshadai.com.br

www.cidadeelshadai.com.br

www.cidadeelshadai.com.br

www.cidadeelshadai.com.br

claudia@cidadeelshadai.com.br

silvia.regina@cidadeelshadai.com.br

regiane.pastor@cidadeelshadai.com.br

elza.alves@cidadeelshadai.com.br

RESUMO

Este relato de experiência apresenta um projeto de aprendizagem mão na massa que envolveu alunos do 3º ano Ensino fundamental da Cidade El Shadai Centro Educacional, escola particular localizada no município de Santo André, São Paulo. A escola está localizada entre os municípios de Mauá e Santo André, conta com alunos da Educação Infantil ao Ensino Médio em um bairro de classe média-baixa. O projeto de leitura de livros e suas interfaces acontece anualmente, fazendo parte do currículo do Ensino de língua portuguesa, mas em 2016 o projeto ganhou novas perspectivas ao introduzir a fabricação e aprendizagem mão na massa durante seu desenvolvimento. Além de trabalhar a leitura e interpretação do livro propriamente dito, os alunos foram encorajados a reinventar a história de acordo com seus interesses, criando personagens e cenários com materiais diversos como plástico, papel, madeira, tecido dentre outros. Durante o projeto, os alunos precisaram colaborar entre si e também com as pessoas de sua família na construção dos personagens e cenário.

Palavras-chave

Aprendizagem “mão” na massa; Trabalho por projeto; Fabricação; Design de histórias.

1. DESCRIÇÃO

1.1 Descrição do ambiente

A Cidade El Shadai Centro Educacional é uma instituição de Ensino Particular localizada no município de Santo André – SP. A escola tem 35 anos de existência, oferecendo os níveis: Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio e Ensino Médio Técnico. Utilizando material didático Positivo, a escola possui em seu currículo componentes como Ética e Educação Cristã, espanhol. Desde 2006 a instituição possui em seu currículo o componente “Engenharia, Ciência e Tecnologia” utilizando kits de robótica, além do componente de computação (6º ao 9º ano do fundamental). Projetos são desenvolvidos em conjunto com o currículo planejado, contando com mostras de arte e ciência durante o ano letivo.

O maior número de alunos concentra-se no ensino fundamental, seguido da educação infantil e ensino médio.

1.2 Descrição da experiência educacional

O trabalho com a leitura de livros paradidáticos é prática comum nas instituições de Educação Básica, em que cada uma de acordo com sua proposta pedagógica, organiza os estudos dos alunos sobre os livros escolhidos. Assim, a proposta

escolhida em nossa prática foi a de trabalhar os livros escolhidos no ano escolar, organizados em bimestres, destacando as habilidades de leitura e escrita, sociais e criativas. Embora os alunos já tenham esse hábito, em 2016 decidimos juntamente a coordenação pedagógica ampliar o trabalho de leitura do livro, transferindo o escopo do projeto de leitura com a possibilidades dos alunos criarem novas histórias e personagens no mundo real, com fantoches e cenários.

Assim, o projeto iria contemplar aprendizagem mão na massa, haja vista que os alunos teriam que construir fisicamente personagens e cenários.

O primeiro passo foi o contato com o livro escolhido “Meu cavaleiro vermelho”, o qual os alunos tiveram a oportunidade de conhecer através da leitura, compartilhando conhecimentos com os colegas sobre cores, relações sociais dentre outras. Após a leitura, os alunos levaram o livro para leitura com os familiares em casa, tendo também a tarefa de recriar a história de acordo com seu interesse pessoal juntamente com seus familiares. A partir desta interação inicial, os alunos criaram seus personagens em casa com a família, utilizando diferentes materiais (tecidos, madeiras, papéis, plásticos, colas etc.), bem como utilizando diferentes ferramentas (pistola de cola quente, martelo, dentre outras) conforme figura 1:

Figura 1 – Exemplo de fantoches (personagens criados).



Após a criação dos personagens, os alunos retornaram a escola para a confecção dos cenários, pois outra etapa do projeto seria a exposição de suas histórias aos colegas de sala e de outras turmas também.

Figura 2 – Exemplo de cenário construído.



Figura 3 – Alunos compartilhando suas histórias



Cada aluno tinha a responsabilidade sobre sua história, sua criação e apresentação final para os colegas. A colaboração foi estruturada desde a sala de aula até a casa dos alunos, onde eles teriam que apresentar também as suas famílias não só suas criações, mas também apresentar as histórias, contando-as.

2. CONCLUSÃO

2.1 Resultados

Na dinâmica do projeto tivemos um feedback muito interessante dos alunos, pois eles destacaram a oportunidade de criar suas próprias histórias, apontando a questão do seu interesse pessoal, pois o trabalho com o livro não ficou apenas na leitura. Além disso, mencionaram que gostaram de poder criar coisas “físicas” para representar suas ideias. Algo interessante foi destacado sobre o envolvimento dos familiares em colaboração com cada aluno.

Para nós, docentes, acreditamos que o projeto piloto para integrar atividades “mão na massa”, além da criatividade e design de novas histórias em uma atividade de leitura enriqueceu o contexto do processo de ensino-aprendizagem, pois o aluno teve autonomia durante o processo. Os familiares também destacaram a possibilidade de trabalhar com seus filhos em colaboração, acompanhando a atividade mais de perto. Essa proposta nos trouxe a possibilidade de refletir sobre o impacto da aprendizagem “mão na massa” e sua aplicação em conteúdos de diferentes componentes curriculares.

2.2 Valores mais amplos

O planejamento do projeto foi fundamental para que se pudesse incluir atividades que exigiam maior tempo em dedicação dos alunos na criação de seus fantoches. Nossa compreensão é que a articulação das atividades em sala com aquelas que seriam desenvolvidas em casa tornou-se fundamental para o bom andamento do projeto.

2.3 Relevâncias para o Tema da conferência

Este projeto encaixa-se no programa do evento à medida que concentra-se na utilização de diversos materiais para confecção de artefatos físicos, considerando o detalhamento na fabricação dos objetos bem como no design das histórias.

3. BIOGRAFIAS

Claudia R G Carvalho: Pedagoga, especialista em Psicopedagogia, Coordenadora pedagógica em mais de 20 anos de trabalho, professora.

Silvia R. G. Chaves da Silva: Pedagoga, professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental.

Regiane Dusi Pastor: Pedagoga, professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental.

Elza Alves de Macedo Santos: Pedagoga, professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental.

4. REFERÊNCIAS

- [1] Papert, S. 2007. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Artes Médicas, Porto Alegre.