

# CADERNO DE REPLICAÇÃO

“QUEM ENSINA A ENTENDER AS PALAVRAS, ENSINA ENTENDER O MUNDO”

## O MUSEU NA SALA DE AULA



6º PRÊMIO RBS DE  
**EDUCAÇÃO**  
PARA ENTENDER O MUNDO

# “É preciso ensinar a mudar.”

## Contexto

No O projeto O Museu na Sala de Aula começa com o olhar atento da professora sob a referência de mundo dos alunos, constatando que a maioria dos alunos do 6º ano tinha poucas informações sobre museus. Com a pergunta “em quais museus vocês já foram?”, a professora percebeu que a maior parte dos alunos entendia a visita a museus como algo que se faz em viagens com a família ou em passeios. Apenas quatro alunos conheciam museus locais e regionais do Estado do Rio Grande do Sul.

Essa realidade motivou a professora a buscar obras literárias relacionadas com o universo artístico e cultural do museu, ampliando o repertório literário dos alunos e diversificando o processo de ensino-aprendizagem.

A intenção do projeto era de valorizar e contemplar a arte em suas diversas dimensões, apresentar o espaço do museu como um local de memória, de conservação do patrimônio e preservação da história individual e coletiva de uma sociedade.

Dessa forma, surge o projeto O Museu na Sala de Aula, propiciando vivências culturais no processo de ensino-aprendizagem, construindo novas formas e possibilidades de enxergar o mundo e promovendo de forma prazerosa o hábito pela leitura.

## Justificativa

A sociedade e suas diversas representações sociais têm na sua identidade a cultura de seu povo, sua história, sua arte e seus costumes. Conhecer espaços de educação não-formal possibilita o acesso a diferentes tipos de aprendizagens.

No atual contexto, observamos uma crescente desvalorização dos espaços destinados às manifestações artístico-culturais em nosso país, conferida pela falta de informação sobre museus, obras de arte e/ou patrimônio histórico. Isso ocasiona um afastamento cada vez maior da nossa memória, do nosso tempo e da nossa história.

Dessa forma, propor a mudança no espaço de aprendizagem vem ao encontro dessa valorização e do respeito a Arte. É preciso ensinar a mudar.

Apresentar o museu como um espaço de valorização da história de uma sociedade, um espaço de educação, de ensino-aprendizagem para qualquer idade, é fundamental. Observar os objetos como portadores de narrativas de um povo nos permite, ao contemplarmos a arte e todos os seus símbolos e significados, exercitar a empatia e alteridade, olhando para o outro, para o passado e para nós mesmos.

PROFESSORA CAROLINE FERREIRA SOARES  
COLÉGIO MARISTA PIO XII – NOVO HAMBURGO/RS  
VENCEDORA 2º LUGAR ESCOLA PRIVADA  
VENCEDORA MENÇÃO HONROSA TEMÁTICA CIDADANIA

# Acreditamos que o conhecimento transforma.

A educação, em um sentido de desenvolvimento integral, de consciência cidadã, de valores humanitários, em seu sentido mais amplo, precisa ser a maior causa social dos brasileiros.

Vemos claramente que só por meio dela será possível construir um futuro mais justo e igualitário.

Por isso, trabalhamos empoderando pessoas, fazendo conexões, compartilhando inovações, dando visibilidade e construindo diálogo com a comunidade. Portanto, nosso trabalho é em rede. É a partir dessa confluência que brotam ideias, soluções e caminhos. Queremos potencializar o surgimento de micro revoluções e, assim, contribuir para uma transformação social. Com base nisso, atuamos na temática da educação e desenvolvimento comunitário, apoiando ações e projetos que constroem uma sociedade melhor.

Os **Cadernos de Replicação “Quem ensina a entender as palavras, ensina entender o mundo”** surgem como um dos resultados do 6º Prêmio RBS de Educação que, além da premiação dos projetos da rede pública e privada do estado do Rio Grande do Sul, cria, em 2018, um banco de boas práticas de incentivo à leitura.

Os 20 projetos selecionados desta edição tiveram sua experiência prototipada, por meio de uma metodologia desenvolvida pela Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho, exclusivamente a partir da experiência dos professores vencedores, oportunizando que suas práticas educativas sejam replicadas de forma acessível e versátil.

O Caderno foi elaborado em cinco partes. A **primeira** vai apresentar o professor e o projeto, contando um pouco do surgimento da ação, em especial o seu contexto social.

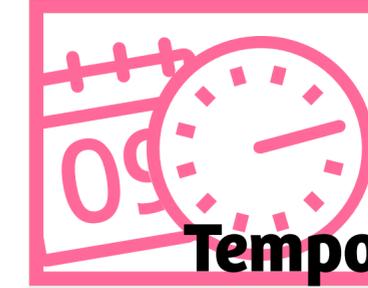
Na **segunda** parte, são apresentadas informações necessárias para a operacionalização do projeto, por meio de ícones e alertas de cores, como: verde, amarelo e vermelho, que serão guias conforme grau de complexidade.

Na **terceira**, são abordados os objetivos, metodologia, recursos e monitoramento, ou seja, o desenvolvimento do projeto. Já na **quarta** parte, construímos um passo a passo auxiliando, de forma recreativa, a execução do projeto. E, por fim, na **quinta** parte a apresentação dos resultados finais.

“Oportunizar que a minha experiência e a dos meus alunos esteja disponível para qualquer pessoa, é muito gratificante, é um sonho!” fala de uma das professoras vencedoras desta edição.

Nosso propósito é que, após a leitura desse material, você se sinta apto a construir e desenvolver o seu próprio projeto, levando em conta suas especificidades regionais, locais e culturais.

**Boa Leitura!**



**Tempo**

Um projeto necessariamente tem início, meio e fim, isto é, não há projeto por tempo indeterminado.

Pode durar uma semana, um mês ou um ano, mas sempre chegará ao fim, que é quando o objetivo para o qual foi criado é atingido, ou mesmo quando se constata que não há mais como realizá-lo.

O tempo total do projeto compreende o planejamento, a organização, a execução e os resultados finais.

**Curto:** de 1 a 4 meses.

**Médio:** de 5 a 8 meses.

**Longo:** de 9 a 12 meses.



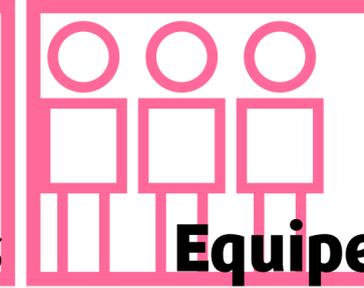
**Recursos**

Os recursos humanos, financeiros e materiais de um projeto são sempre limitados (há uma quantidade definida de pessoas, uma quantia em dinheiro e outros materiais que se tem) e deverão ser previamente determinados, tanto em função do tipo de projeto que será desenvolvido, quanto das necessidades para se alcançar o objetivo. Entender os recursos é importante para que nada falte ou sobre na hora de colocar a mão na massa.

**Necessidade baixa:** é possível executar com apenas um deles em boa quantidade, e os outros dois em pouca ou nenhuma.

**Necessidade moderada:** é possível executar com dois deles em boa/grande quantidade, e um em pouca quantidade.

**Necessidade alta:** é possível executar apenas se todos os recursos estiverem disponíveis em grande quantidade.



**Equipe**

Vamos pensar quais são os profissionais que irão compor a equipe do projeto. Vamos avaliar com quem trabalharemos para desenvolver essa atividade e atingir nosso objetivo. Pensaremos nas funções, nos profissionais e nas competências necessárias para que cada tarefa seja executada da melhor forma. Lembrando que todos os integrantes da equipe desempenham um papel essencial para que o projeto seja realizado com sucesso.

**Equipe pequena:** pessoa que idealizou o projeto mais um profissional.

**Equipe média:** necessidade de duas a cinco pessoas.

**Equipe grande:** necessidade de mais de seis pessoas com competências diversas.



**Parceiros**

A articulação dos parceiros é de suma importância para a execução do projeto, construir pontes de troca e auxílio entre a comunidade externa, comunidade escolar, família, associações de bairro, empresas e patrocinadores torna-se uma ferramenta eficaz para o sucesso dos objetivos propostos.

**Nenhum:** não há necessidade de parcerias, é possível executar o projeto sem o envolvimento de parceiros.

**Poucos parceiros:** principalmente a comunidade escolar e a participação da família.

**Muitos parceiros:** existe a necessidade de participação de muitos atores para um pleno funcionamento do projeto.



**Alerta**

Construir um projeto é um interessante trabalho que envolve algumas aptidões pessoais que todos temos, em maior ou menor grau, e que poderemos aprimorar com a prática e com a experiência, além de dicas de profissionais que já executaram essa prática. Aqui teremos um alerta com uma dica da professora que idealizou este projeto!

**“O projeto não é apenas uma visita ao museu. É uma vivência, uma experiência com a arte, propiciando que os alunos consigam captar as diferentes narrativas que cada objeto carrega consigo.”**



**ESTE PROJETO TEVE A DURAÇÃO DE CINCO MESES.**



**ESTE PROJETO NECESSITA DE RECURSOS MATERIAIS: CAIXAS DE PAPELÃO, COLA, LÁPIS COLORIDO PARA A CONFECÇÃO DA MAQUETE. E, AO FINAL DO PROJETO, A VISITAÇÃO A MUSEU COM OS ALUNOS NECESSITA DE UM ÔNIBUS ESCOLAR/VAN OU OUTRO MEIO DE TRANSPORTE QUE ACOMODE TODA A TURMA COM SEGURANÇA.**



**ESTE PROJETO TEM A EQUIPE PEQUENA, COMPOSTA APENAS PELA PROFESSORA COORDENADORA**



**NECESSÁRIA PARCERIA DA FAMÍLIA E DA COMUNIDADE ESCOLAR.**



**ALERTA!**  
 “Evitar usar a obra literária para o ensino do conteúdo gramatical da língua portuguesa, porque, muitas vezes, uma dificuldade no conteúdo gramatical pode gerar um bloqueio com a leitura.”

## Objetivos

**A) AMPLIAR O REPERTÓRIO CULTURAL DO ALUNO POR MEIO DA LEITURA E DE EXPERIÊNCIAS CULTURAIS;**

**B) APROXIMAR OS ESTUDANTES DE ESPAÇOS ARTÍSTICOS E CULTURAIS;**

**C) RECONHECER A ARTE COMO PARTE DA NOSSA HISTÓRIA.**

## Público

6º ano do Ensino Fundamental.

## Metodologia

A metodologia adotada na organização do projeto foi construída de forma colaborativa, envolvendo os relatos pessoais de cada estudante do 6º ano sobre suas experiências com museus.

A partir desse momento, os passos metodológicos seguintes foram: a definição do tema museu como referência nos livros escolhidas; o planejamento de quantas seriam as obras literárias que os alunos leriam durante a execução do projeto; a preparação das atividades; a construção de histórias em quadrinhos digital; a organização de casos misteriosos a serem desvelados a partir da obra “O enigma do quadro roubado” – essa atividade é intitulada de leitura-jogo –; e a construção de um minimuseu.

A escolha da obra “Quem vai decifrar o código Leonardo?” auxiliou na experimentação do que é um museu, seus espaços, seus objetos. Toda a aproximação com essa temática foi feita com essa obra. Logo depois, veio ao encontro dessa temática o livro “O enigma do quadro roubado”, momento em que a atividade da leitura-jogo foi realizada em sala de aula, desvendando os mistérios do livro e ampliando o conhecimento sobre intertextualidade com os alunos.

E, por fim, a escolha do livro “Os fantasmas da igreja”, que auxiliou a última atividade do projeto: a visita ao museu. Nessa vivência, para além do espaço do museu, foi contemplada a visita a uma igreja, experienciando todo o cenário em que se passa a história da última obra, observando detalhes e riquezas do seu patrimônio cultural e arquitetônico.

Todas as atividades realizadas no projeto foram alinhadas aos conteúdos nucleares da matriz de ensino estabelecida para o 6º ano, como função social, estrutura e aspectos linguísticos dos textos, contextualização sócio histórica das obras e estratégias de leitura e multimodalidades textuais.

As diferentes formas de linguagem, narrativas e compreensão da Língua Portuguesa e da Literatura foram contempladas no projeto. O uso da tecnologia com a plataforma pixel possibilitou a criação de narrativas visuais das histórias em quadrinhos, exigindo habilidades interpretativas, além do desenvolvimento de novas habilidades e competências. Finalizou-se o projeto com a construção da maquete, promovendo o uso da criatividade, interpretação e coerência na construção de cada sala do museu.

## Recursos necessários

Para realizar o projeto é necessário o acesso à internet e ao laboratório de informática, tanto para fazer as pesquisas sobre os museus quanto para a elaboração da história em quadrinhos digital, com o uso da plataforma pixel. É possível adaptar, se for o caso, com desenho no caderno em sala de aula. Houve custo extra para alunos na visitação ao museu.

## Obras utilizadas

- Quem vai decifrar o código Leonardo? - (Thomas Brezina/ Ed. Ática),
- O enigma do quadro roubado - (Lais e Stela Carr / Ed. Moderna)
- Os fantasmas da igreja - (Caio Riter / Ed. Melhoramentos).

## Monitoramento e Indicadores

### DICA DA FMSS

Como será feito o acompanhamento do projeto? Sempre que fazemos um projeto, temos objetivos a alcançar, e o monitoramento e a criação de indicadores são a forma de acompanharmos se nossas ações estão nos direcionando para o lugar correto. Normalmente fazemos um indicador para cada objetivo descrito, que podem ser: efeito do projeto com os alunos; mensurar o aumento da quantidade de livros retirados na biblioteca antes, durante e pós projeto, etc, além de uma ferramenta de monitoramento na qual possamos ver “o todo” de nossa ação (pode ser uma cartolina, um excel, uma parede com post-its, uma ferramenta online, etc.), além de uma boa documentação com fotos, vídeos, percepções, aprendizados, erros e acertos.

Para este projeto alguns indicadores poderiam ser:

- **Quantidade de momentos de leitura**
- **Quantidade de plataformas utilizadas para promover a leitura (livros, sites, etc.)**
- **Quantidade de museus conhecidos antes e depois do projeto**
- **Relato qualitativo dos alunos sobre museus e suas exposições: o que se sabia antes e depois do projeto**

# Passo-a-passo

## COMPARTILHAR

O projeto começa com a pergunta para os alunos: o que significa museu para vocês?

É necessário reservar bastante tempo de aula. Assim, cada aluno terá espaço para a sua resposta. Recomenda-se que esse momento seja em voz alta, se possível, e que se vá anotando no quadro palavras-chaves das respostas, criando uma matriz norteadora.

Ex.: se algum aluno comentar na sua resposta que museu é onde se “guardam coisas velhas”, perguntar quais são essas “coisas” e por que será que estão guardadas naquele espaço. Perguntar quais museus eles já tiveram oportunidade de visitar.

Criar um ambiente de bate-papo, fluidez e principalmente de escuta atenta aos relatos de cada um em sala de aula.

# 01

## SENSIBILIZAÇÃO

A partir dos relatos em sala de aula sobre o entendimento do que significa um museu para cada um, é proposta a atividade que pode ser chamada de Museu da Turma. É solicitado que cada aluno traga para sala de aula uma peça que os represente, que eles possam olhar para a peça e contemplar seus diversos significados e representações.

Cada aluno deverá apresentar para a turma a peça que trouxe de casa, contando em detalhes o porquê da escolha. Trazer apenas uma peça por aluno.

Esse momento é para perceber que a peça de museu é também um objeto com uma história, uma narrativa que fala além do seu tempo, e que possibilita o encontro com sentimentos e símbolos, criando um imaginário único para cada um.

# 02

# 03

## SALA DE AULA

Nesse momento, será apresentado o livro que será trabalhado nas próximas aulas.

A escolha foi “Quem vai decifrar o código Leonardo?”. Essa será a obra em que os alunos deverão fazer a leitura individual. Para estimular a curiosidade dos alunos, a professora lê em voz alta a sinopse do livro, contando um pouquinho o que os espera nessa jornada.

A partir da sinopse, construir hipóteses com os alunos do que eles imaginam que tem no livro. De posse dessas hipóteses, imaginar uma história e propor uma atividade em dupla: criar uma história em quadrinhos digital (nesse caso, foi utilizado a plataforma pixel, no laboratório de informática).

Explicar a construção da narrativa dos quadrinhos, trazendo elementos da história verbal e não-verbal, ressaltando que o desenho deve conversar com a fisionomia e com a imagem dos participantes.

## LEITURA

Agora, já imaginamos como é um museu e o que tem dentro dele. A turma, então, está apta para começar a leitura do livro.

As atividades anteriores são todas propostas no sentido de criar um ambiente de interesse e envolvimento com a leitura.

# 04

# 05

## O SEGUNDO LIVRO

O próximo livro recomendado para a leitura dos alunos é “O enigma do quadro roubado”. Mantendo a temática de museus, esse livro propõe uma série de mistérios a serem desvendados. Um desses mistérios é proposto como atividade, intitulada Leitura-Jogo.

Essa atividade é feita em grupos de 5 ou 6 alunos. Cada grupo fica responsável pela leitura de uma parte da história. Nessa leitura, terá uma evidência para a resolução do mistério. Cada grupo terá a sua evidência, e a professora conduzirá a atividade com os grupos para desvendar o grande mistério.

## MAQUETE

É proposto como atividade a construção de uma réplica do museu do livro lido na etapa anterior, em formato de maquete.

Esse trabalho é feito em grupos, que podem ou não se repetir. Cada grupo fica responsável por construir uma sala do museu do livro. Previamente, a professora irá separar quais serão as salas para a escolha dos alunos. Depois que cada grupo construir sua maquete, construir o grande museu da turma.

# 06

## EXPOSIÇÃO

Para finalização do projeto, é proposta uma exposição na escola com o museu construído pela turma, bem como as histórias em quadrinhos. Nesse momento, os alunos terão oportunidade de interagir, apresentar e explicar o que é um museu para eles. Já é proposta, então, a terceira leitura, “Os fantasmas da igreja”, direcionando para a etapa final de passeio e visitaçào.

# 07

## LEITURA

Por fim, é proposta uma vivência em um museu da região. A visitaçào é feita de forma guiada contando a história do museu e principalmente da exposiçào. Nesse mesmo passeio, procura-se visitar outros ambientes que também façam parte dos cenários do livro. Nesse caso, foi visitada uma igreja tombada com mais de 200 anos de história.

Essa visita, fora do ambiente escolar, é muito gratificante para os alunos, fechando um ciclo de aprendizagens e construção de repertório cultural.

# 08

# Resultado final

Ao longo de todo o processo, foi possível perceber a aproximação dos acervos artísticos e culturais e da leitura, tanto por meio livro-jogo quanto pelas experiências vivenciadas nos importantes espaços culturais para a arte e a cultura do nosso Estado. O projeto possibilitou a ampliação do repertório cultural, resignificando concepções do que é um museu e estimulando que os alunos passassem a valorizá-los e entendê-los como importantes acervos de narrativas da nossa sociedade.

## ALERTA

“Quando for feita a escolha das obras literárias que serão trabalhadas, que seja feita a escolha por obras que tenham diferentes recursos (intertextualidade, personagens, imagens e cenários), possibilitando, assim, a construção do imaginário lúdico e criativo para além leitura corrida.”

CRIANÇAS ENVOLVIDAS:

**87**

**60 momentos**

DE LEITURA E ATIVIDADES

**435 pessoas**

IMPACTADAS DIRETAMENTE, ENTRE ALUNOS E FAMILIARES

**1 construção**

DE MAQUETE DE MUSEU

**1 visita**

AO MUSEU

**3 obras**

LITERÁRIAS TRABALHADAS





# 6º PRÊMIO RBS DE EDUCAÇÃO

PARA ENTENDER O MUNDO

FMSS.ORG.BR

 /fmsirotsky  
 @fmsirotsky  
 @fmsirotsky

APOIO



REALIZADORES



Grupo **RBS**

PREMIORBSDEEDUCACAO.COM.BR