

A decorative border on the left side of the page, composed of a repeating pattern of small, colorful icons: blue pencils, orange socks, white-rimmed glasses, and blue paper airplanes. The icons are arranged in a way that they appear to be falling or flowing down the page.

MEIAS

aventuras



PROJETO MEIAS AVENTURAS

O projeto **Meias Aventuras** busca, por meio das diferentes linguagens, principalmente pela via da expressão artística, favorecer a apropriação e a criação de narrativas pelos alunos. Compreende um conjunto de materiais pedagógicos diversos, em diferentes meios, físico e digital: vídeos com as aventuras do personagem Meia; um site com todas as informações do projeto e recursos para consultar e baixar vídeos, jogos, tutoriais e outros conteúdos; objetos de aprendizagem e jogos digitais para desenvolver diferentes habilidades cognitivas. No projeto, a estrela é um fantoche de meia que ganha vida e apronta mil e uma trapalhadas enquanto explora o mundo.

Por que “Meias Aventuras”?

O nome do Projeto brinca com a relação entre um personagem, ou muitos personagens, criados a partir de um fantoche de meia que está sempre enrolado em alguma situação cotidiana desafiadora: ora brinca trocando a letra inicial do nome de alguns animais, e acaba descobrindo que as trocas mágicas os transformam, também, em outros animais inesperados; ora é um feirante todo atrapalhado tentando organizar sua barraca



de frutas, em meio a outros objetos que não fazem parte das mercadorias exclusivas da barraca. Cada episódio do projeto Meias Aventuras traz pequenas sequências textuais narrativas, mas também compreende algumas sequências descritivas e outras dialogais, em que a “fala” é dividida entre o personagem principal e o narrador dos episódios, sempre com um toque de humor. Assim, cada episódio representa um convite para as crianças, para os seus professores e familiares, a se apropriarem do teatro de fantoches, suas linguagens e suas possibilidades. De forma lúdica, o teatro de fantoches toma a cena em sala de aula, e por que não da casa dos alunos: recontar, adaptar e inventar histórias; imaginar cenários, diálogos, criar personagens e dar vida a eles, customizar suas meias; interagir e assumir papéis... Tudo isso sem perder de vista o registro sistemático das experiências vividas por meio de escritas coletivas, imagens e sons capturados, por exemplo, por um celular. A ideia é que a cada aventura, a cada história, os meninos e as meninas possam se familiarizar com cada uma delas e que tenham espaço e oportunidade de imaginar o seu possível desfecho, sob o olhar atento e mediador de seu professor, pais ou responsáveis, beneficiando percursos mais ativos e mais criativos para as aprendizagens, principalmente, quando as crianças estão em processo de alfabetização.

No projeto **Meias Aventuras**, os aspectos lúdico e desafiador estão juntos como estratégia para atrair as crianças e mantê-las interessadas. As aventuras não estão prontas e acabadas, nem se encerram em si mesmas. Elas são o início de bons percursos e de grandes descobertas. O convite é: Vamos terminar esta aventura? Sim? Não? Que outras aventuras você quer criar? Que outros personagens você quer construir? Que histórias você tem para contar?

MEIAS AVENTURAS: GÊNEROS NARRATIVOS E ALFABETIZAÇÃO

O projeto multiplataforma Meias Aventuras, em uma perspectiva lúdica, propõe o trabalho com os gêneros narrativos no período de alfabetização por entender seu potencial estratégico para apoiar os processos de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita. As narrativas para crianças, dentre elas: Contos de fadas, Contos maravilhosos, Contos da Carochinha, fábulas, lendas e outras histórias da tradição oral, compreendem a matéria-prima de um projeto que se propõe a estimular a produção





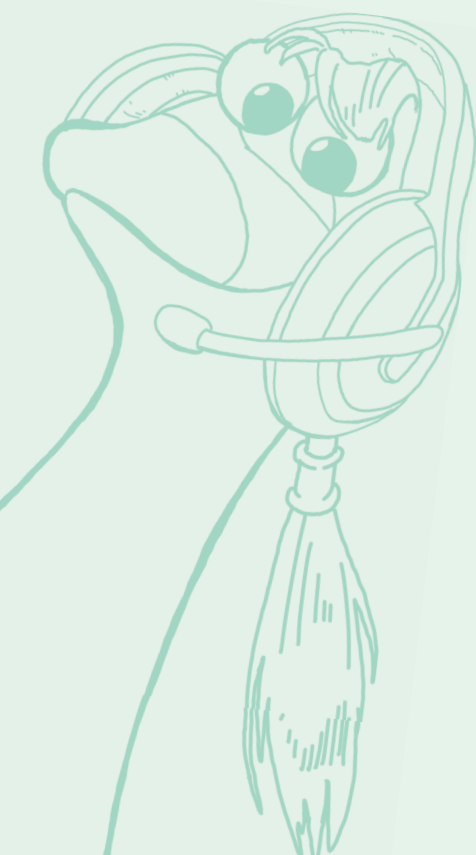
autoral e a expressão comunicativa dos alunos e alunas. O projeto Meias Aventuras inspira-se nas competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, principalmente na competência:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

O que lhe proporciona estar em um campo fértil de possibilidades e experiências em: ouvir e contar histórias; criar narrativas e personagens, a partir de suas vivências e interesses; desenvolver ainda mais a oralidade e ampliar seu repertório lexical; desenvolver o raciocínio lógico e, inclusive, jogar e utilizar objetos de aprendizagem no campo das demais habilidades linguísticas e da matemática.

Todo o cuidado didático utilizado na arquitetura do Projeto é seguido pela crença de que só escreve, com competência e prazer, aquele que tem “algo a dizer”. Daí, partirmos do encantamento das histórias infantis para estimular a vontade das crianças a quererem contar e recontar suas histórias, dando vazão às suas fantasias e permitindo a materialização de sua criatividade. E escrever, é parte desse processo.

Na escola e em casa com a família, acreditamos que é possível oportunizar a leitura de literatura infantil, a contação de história, em rodas de conversa estruturadas, e em momentos de bate papo familiar. O envolvimento das crianças é essencial. Fazer a escuta atenta do que as crianças têm para falar é um importante exercício na sua constituição enquanto sujeito de direitos: deixe-as falar sobre um tema ou provoque-as para emitir sua opinião sobre um assunto ou um acontecimento e ouça-as contar um fato que testemunharam ou uma história que fantasiaram. Neste caso o principal é acolher, com carinho e tolerância, a forma da criança se expressar, mesmo que a narrativa pareça repetitiva ou incompleta para o momento, pois quanto mais a criança for envolvida em práticas de leitura, conto e reconto de histórias, também como autora, por meio de desenhos, vídeos, escritos e apresentações teatrais, mais ela irá desenvolver as linguagens, e mais fácil serão os seus processos de aprendizagem da leitura e da escrita. Importante salientar que os textos que utilizamos nas diversas práticas sociais de linguagem pertencem a





gêneros adequados a cada situação comunicativa. Ou seja, não posso usar, exclusivamente, uma receita de bolo para contar uma história para alguém, embora, na minha história, eu possa falar dessa receita, se o tema for este ou se a receita for, por exemplo, parte do conflito que poderá gerar o enredo. Na escola não deve ser diferente. Nos processos de alfabetização também não deve ser diferente. O uso dos textos precisa priorizar essa adequação às situações comunicativas. O aluno deve ser convidado a ler e a escrever em situações significativas, em que a escrita é um fator fundamental para a compreensão mútua e para a veiculação de uma mensagem necessária e pertinente ao momento, ao espaço e aos interlocutores envolvidos. Então, diante de diferentes gêneros textuais, por que priorizar o gênero narrativo neste Projeto? Quais as vantagens de trabalhar com esse gênero textual em um projeto para as classes de alfabetização?

Entre outras vantagens, destacam-se: a possibilidade de levar o aluno a conhecer e a dominar práticas sociais de linguagem reais e usuais, por meio da valorização da tradição oral de sua cultura; a possibilidade de contar com o saber linguístico “intuitivo” das crianças, por meio de sua capacidade de fabular; e a possibilidade de se estabelecer um percurso formativo lúdico, por meio de vivências criativas: jogar, desenhar, pintar, colar, escrever histórias, representar etc., práticas que não estão presentes só nas escolas, mas em muitos lares.



Nessa perspectiva, a coleção de materiais do Projeto Meias Aventuras além de permitir o diálogo entre as imagens visuais e o texto verbal (oral ou escrito), também estimula o trabalho com as diferentes linguagens artísticas: no criar e recriar histórias; no customizar as meias e criar personagens; no criar cenários e encenar suas narrativas. Assim, neste Projeto, as linguagens são colocadas em dois lugares de destaque: o primeiro no lugar de quem utiliza as linguagens para se expressar e aprender; e o segundo, no lugar de quem aprende novas linguagens e desenvolve novas competências comunicativas. Daí, a ideia de expandir, por meio do Projeto, o acesso dos alunos, aos materiais, em diferentes suportes e formatos: nos impressos, no site e nas redes sociais.

E por falar em materiais impressos é bom lembrar que, assim que as aulas retornarem, cada turma de alfabetização receberá, na escola, o **Camarim Meio Mágico**, parte integrante do projeto Meias Aventuras: um

Kit organizado em uma linda caixa que contem parte dos conteúdos disponibilizados, digitalmente, no site, além de outros recursos. Isto representará, para cada sala de aula, a oportunidade de professores e alunos criarem seus personagens, a partir de uma meia e de materiais como feltro colorido, lã e velcro, disponibilizados na caixa. Além desses materiais, o Camarim Meio Mágico também contém: um livreto com a proposta do projeto e textos complementares e tutoriais; um tabuleiro para jogos de trilhas com cartas de Matemática e de Língua Portuguesa; cartelas com figuras para serem utilizadas para compor cenários e como adereços em cada narrativa; além de um pendrive com o primeiro vídeo da série Meias Aventuras e os materiais impressos. A expectativa é que este pendrive também se constitua em recurso para que o professor baixe do portal outros conteúdos atualizados e que também utilize para armazenar os registros das experiências vividas por seus alunos e alunas em cada sala de aula.

Mas enquanto isso, as aventuras do Meia não podem parar! E o nosso personagem espera que as crianças se cuidem e sejam cuidadas, bem como comecem a conhecer e a participar de suas Aventuras: quem tem uma meia em sua casa? Vamos criar um personagem? Vamos contar uma história?

Assim, para os alunos fica, mais uma vez, como ponto de partida, o convite para que ouçam diferentes narrativas em diferentes oportunidades educativas, em diferentes formatos e por diferentes meios. Que escutem, que assistam, que criem contos maravilhosos, contos de fadas, fábulas, lendas, narrativas de aventuras, narrativas de ficção científica, narrativas históricas e familiares.

Para os professores, o convite é para que conheçam o Projeto, seus recursos e abordagens, e que ele possa se constituir em mais uma oportunidade educativa facilitadora para a aprendizagem dos seus alunos, mesmo que remotamente.

Para os pais ou responsáveis, o convite é para que se envolvam cada vez mais com o percurso de aprendizagem das crianças: contem histórias de sua família, leiam livros diversos com, e para, as crianças, organizem brincadeiras que envolvam, por exemplo, a criação de fantoches com a reutilização de diferentes materiais disponíveis em casa.

**E, PARA TODOS, QUE O MEIA SEJA UM SIMPÁTICO
COMPANHEIRO NAS AVENTURAS PELO CONHECIMENTO.**

