



## “ESTRELA VELHA COMUNIDADE LEITORA – GENTE QUE LÊ CRESCE”: CONTOS CLÁSSICOS GAUCHESCOS

Simone Teichmann Stertz<sup>1</sup>  
Gisele Tuchenhagen<sup>2</sup>  
Vitória Ravello Bevilaqua<sup>3</sup>  
Vitor Koehler Rossato<sup>4</sup>  
Isabella Facco Padilha<sup>5</sup>  
Danther Seibert Dona<sup>6</sup>

**Instituição:** Escola Municipal de Ensino Fundamental Álvaro Rodrigues Leitão

**Modalidade:** Relato de Experiência.

**Eixo Temático:** Linguagem e suas Tecnologias

### Introdução

O projeto da leitura “Estrela Velha: Comunidade Leitora - Gente que lê cresce”, desenvolvido em todas as escolas municipais do município de Estrela Velha, Rio Grande do Sul, surge com o propósito de estimular nas escolas um ambiente rico e prazeroso que valorize a prática da leitura, promovendo hábitos e despertando entre os leitores o pensamento crítico, a criatividade e a imaginação. O presente relato de experiência aflora positivamente para a formação de leitores críticos e engajados, com objetivo de melhorar habilidades de leitura e escrita, auxiliar na interpretação e na compreensão de contos trabalhados.

Paulo Freire, em sua obra, *Pedagogia da Esperança*, afirma: “A leitura do mundo precede a leitura da palavra” (Freire, 1994), sendo assim, entendemos que a escola deve incluir experiências de leitura que auxiliem os alunos a interpretar não apenas textos, mas também a realidade ao seu redor, auxiliar na compreensão do mundo. Nesse contexto, a escola desempenha um papel fundamental na formação de leitores críticos, proporcionando momentos de leitura, onde os alunos tem a possibilidade de explorar e desenvolver sua imaginação e conhecimento.

Esta iniciativa é uma colaboração entre a Secretaria Municipal de Educação e o Programa A União Faz a Vida (PUFV) da Sicredi Centro Serra, com a parceria da Educa

<sup>1</sup> Professora de Anos Iniciais na Escola Municipal de Ensino Fundamental Álvaro Rodrigues Leitão, Estrela Velha. Email: simoneteichmannstertz@gmail.com

<sup>2</sup> Professora de Anos Iniciais e Finais na Escola Municipal de Ensino Fundamental Álvaro Rodrigues Leitão, Estrela Velha. E-mail: tuchenhagengisele@gmail.com

<sup>3</sup> Estudante do 4º Ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Álvaro Rodrigues Leitão, Estrela Velha.

<sup>4</sup> Estudante do 4º Ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Álvaro Rodrigues Leitão, Estrela Velha.

<sup>5</sup> Estudante do 4º Ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Álvaro Rodrigues Leitão, Estrela Velha.

<sup>6</sup> Estudante do 4º Ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Álvaro Rodrigues Leitão, Estrela Velha.



Mais Projetos, que fornece assessoria pedagógica às escolas. Sendo assim, os alunos das duas turmas de 4º Ano, 4º F e 4º G, do Ensino Fundamental da Escola Álvaro Rodrigues Leitão, foram instigados a participar de diferentes atividades coletivas e individuais do projeto cujo tema foi: “Contos Clássicos Gauchescos”, onde estabeleceram conexões entre as histórias clássicas da literatura infantil com a cultura do Rio Grande do Sul. Posteriormente, após muitos contos lidos e refletidos, os alunos foram desafiados a produzir um jogo de trilha, baseada na elaboração de perguntas e respostas, relacionando a interpretação e a compreensão com a gamificação.

### Procedimentos Metodológico

A metodologia pedagógica deste projeto foi centrada em uma abordagem participativa e exploratória, utilizando metodologias ativas. Essas metodologias estimulam a aprendizagem autônoma e participativa dos estudantes, frequentemente baseando-se em problemas de situações reais que precisam ser resolvidos. Isso atribui ao aluno um papel de protagonista e favorece a construção de seu conhecimento (CHIARELLA et al., 2015).

Para envolver os alunos na iniciativa de estimular e valorizar o hábito e a prática da leitura de forma criativa, ativa e significativa, o projeto "Contos Clássicos Gauchescos" organizou diversas estratégias que contemplavam a leitura, a oralidade e a escrita. As atividades desenvolvidas foram previamente planejadas para garantir a eficácia do projeto e a aprendizagem dos alunos. A partir da leitura comprometida de contos clássicos adaptados à cultura gaúcha, os alunos foram desafiados a produzir um jogo de trilha baseado em perguntas e respostas. Esse jogo avaliaria a leitura, a interpretação e a compreensão dos contos lidos, com o objetivo de estimular a gamificação.

### Resultados e Discussões

O ponto de partida para esse trabalho foi o projeto “Estrela Velha: Comunidade Leitora”, impulsionado pela Secretária Municipal de Educação e o Programa “União Faz a Vida” do Sicredi Centro Serra que neste ano está em sua 2ª edição. Após a apresentação e lançamento do projeto às turmas, deu-se o pontapé ao desenvolvimento das atividades.

Na primeira etapa do projeto, a Expedição investigativa, a abertura das atividades, os alunos foram agraciados a participar de uma roda de conversa em sala de aula, com a professora e também patroa de CTG, Luci Kremer Bisogin sobre contos clássicos gauchescos envolvendo a cultura gaúcha. Na oportunidade a professora relatou sua apaixonante história e o gosto pelas tradições gaúchas, bem como um pouco da história e dos contos gauchescos. A partir disso, foi realizada a pergunta exploratória para os alunos “Por que os contos clássicos gauchescos foram adaptados à cultura gaúcha”? Um amplo diálogo coletivo foi realizado.

A próxima etapa do projeto envolveu a realização de uma pesquisa em grupos no laboratório de informática onde os alunos exploraram os contos clássicos gauchescos e, posteriormente compartilharam suas descobertas por meio de apresentações orais. Esse processo que envolve etapas de pesquisa e busca de informações, são fundamentais para o aprendizado.



Expostas as descobertas, em um outro momento, seguindo uma sequência planejada de etapas, ocorreu a apresentação dos contos clássicos gauchescos existentes na biblioteca. Os mesmos foram apresentados em sala de aula, e diariamente no círculo da leitura, os alunos tiveram a oportunidade de ler em voz alta, enquanto os demais escutavam com atenção, criaram um ambiente colaborativo estimulando a imaginação, fortalecendo a compreensão literária e encorajando-os para debates sobre os contos apresentados. Esse ciclo se concluiu após todos os contos clássicos da coleção serem lidos em sala de aula no círculo da leitura. Mesmo o ciclo ter se concluído em sala de aula, os alunos mostraram-se muito entusiasmados a levarem para casa todos os livros da coleção. Nessa atividade percebemos claramente o interesse entre todos pela leitura. Como lembra, Batista (2018) a leitura é fundamental para que o ser humano seja inserido na sociedade.

No dia 4 de julho de 2024, os alunos das turmas dos 4º Anos, acompanhados pelas professoras e diretora, realizaram uma viagem de estudos a Ijuí, no Espaço Mais Inovação da Unijuí, um espaço de muita inovação e tecnologia, onde no laboratório de informática, o professor Peterson Cleiton Avi partilhou seus conhecimentos sobre a programação de jogos. Os alunos tiveram momentos de aprendizagem e descobertas explorando o mundo da tecnologia e da programação. A visita de estudos foi extremamente enriquecedora, pois proporcionou uma compreensão sobre o processo de gamificação, preparando a turma para a elaboração do jogo de trilha. No mesmo espaço, também conheceram e interagiram com o incrível Robô NAO, e viajaram no mundo da Realidade Virtual. Essa experiência única trouxe muito aprendizado e diversão.

A etapa subsequente foi uma etapa em que os alunos aguardaram com grande ansiedade e entusiasmo, nela foi realizada a escolha de um livro da coleção para a construção coletiva da “trilha dos contos clássicos gauchescos”. Cada aluno pode participar ativamente do processo da escolha, compartilhando seu desejo pessoal, o que enriqueceu a experiência e promoveu um maior envolvimento com a leitura.

Após a escolha do livro, os alunos participaram de forma significativa e prazerosa na construção da “Trilha dos Contos Clássicos Gauchescos”. Eles colaboraram na elaboração de perguntas e respostas, na produção de ilustrações representando cenas do conto e na organização de sequências corretas de trechos do conto. Essas atividades prepararam as turmas para interagirem durante o jogo, que incorporou elementos de gamificação.

Os professores de computação e arte auxiliaram na criação da trilha, garantindo que as perguntas, respostas e ilustrações selecionadas fossem adequadas. Conforme Alves (2015), usar métodos de jogos significa pensar em como resolver problemas ou atividades do dia a dia usando elementos dos jogos. Além disso, Alves (2015) destaca que a diversão não pode ser deixada de lado, pois é a diversão que mantém as pessoas engajadas e interessadas na atividade gamificada.

A participação no processo de elaboração de perguntas e respostas para a trilha, baseada na leitura do conto escolhido, proporcionou uma riquíssima experiência de aprendizagens como a compreensão leitora, pois ao serem desafiados a interpretar e reformular informações do conto, estimularam o pensamento crítico. Deste modo, ao elaborarem as perguntas, exercitaram habilidades de raciocínio lógico organizando os conhecimentos adquiridos para construir perguntas que desafiassem os colegas no momento



do jogo. O trabalho coletivo entre os alunos fortaleceu as competências sociais, a comunicação e o respeito a diversidade de opiniões que surgiam durante a elaboração. Já o processo de gamificação, uma ferramenta de aprendizado significativa, prazerosa e envolvente motivou o engajamento de todos os alunos favorecendo a curiosidade e o amor pelo aprendizado.

A interação das turmas do 4º F e do 4º G, para a realização da trilha dos contos clássicos gauchescos, a etapa mais desejada pelos alunos, aconteceu no ginásio da escola, onde foram criadas algumas regras e combinados para que a mesma ocorresse. A trilha foi realizada da seguinte forma: as turmas foram divididas em duas equipes, ambas equipes respondiam as mesmas perguntas, cada resposta correta somava cinco pontos para a equipe. Sendo assim, a equipe vencedora foi a que obteve maior pontuação. Importante ressaltar que, os alunos não sabiam as perguntas da trilha, pois a turma 4º F jogou a trilha realizada pela turma 4ºG, e vice-versa.

Para finalizar o projeto, contamos com o envolvimento das famílias dos alunos, as quais em casa, junto com seus filhos, tiveram momentos de conversa e reflexão, onde elaboraram relatos e produções sobre experiências vividas de momentos em família, sobre lida campeira, caçadas, dia de churrasco, rodeios, acampamentos que envolvessem a cultura gaúcha. Os relatos e as produções que trouxeram vivências autênticas, foram compartilhadas no círculo da leitura, onde cada aluno pode narrar sua história. Esse momento de trocas proporcionou diálogos significativos e fizeram os alunos refletir sobre as tradições gaúchas e a sua identidade cultural.

Por fim, houve um encontro coletivo entre as turmas dos 4º Anos, promovendo uma reflexão sobre as atividades desenvolvidas ao longo do projeto da leitura e analisando a pergunta exploratória: “Por que os contos clássicos gauchescos foram adaptados a cultura gaúcha”? Durante o encontro, os alunos compartilharam suas aprendizagens sobre os contos clássicos gauchescos bem como todo o aprendizado adquirido com o projeto.

## Conclusão

Ao implementar o projeto de leitura no espaço escolar, foram oferecidas uma série de propostas significativas que destacaram a leitura como elemento central para o aprimoramento de habilidades cognitivas e sociais dos alunos.

Essas iniciativas contemplaram diferentes atividades coletivas onde destacamos rodas de conversas, momentos de pesquisa, interação e socialização das aprendizagens através da oralidade entre os alunos, círculos de leitura e produções escritas as quais despertaram nos alunos um maior interesse pela leitura, um aumento significativo na compreensão leitora e nas habilidades de escrita e orais.

As experiências de interação grupais possibilitaram que os alunos compartilhassem suas ideias e ao mesmo tempo o respeito pelas opiniões dos demais colegas promovendo um senso de cooperação dentro da escola. O projeto desenvolvido se revelou uma rica e poderosa ferramenta para instigar a curiosidade e o prazer pela leitura e a escrita, pela compreensão leitora e a criação de suas próprias produções, os colocando como protagonistas do próprio processo de construção.

8º MoEduCiTec

Mostra Interativa da Produção Estudantil  
em Educação Científica e Tecnológica  
O Protagonismo Estudantil em Foco

II Mostra de Extensão Unijui



27/09/2024 | Campus Ijuí



Assim, ao concluir este projeto, esperamos que os alunos durante essas experiências, tenham não somente garantido aprendizagens significativas, mas que também as utilizem como alicerce para novos saberes.

## 5. Referências

ALVES, Flora. **Gamification**: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 3. ed. DVS Editora, 2015. 200 p.

BATISTA, Ionara Maria. **A leitura na Educação Infantil**. Disponível em: <URL>. Acesso em: agosto, 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. 27. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

CHIARELLA, Tatiana et al. **A Pedagogia de Paulo Freire e o Processo Ensino-Aprendizagem na Educação Médica**. Revista Brasileira de Educação Médica, Rio de Janeiro, v. 39, n. 3, p. 418-425, ago. 2024. Disponível em:

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-55022015000300418&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-55022015000300418&lng=en&nrm=iso). Acesso em: agosto, 2024.