

O CRIAR À LUZ DA CO-CRIAÇÃO DE DEUS

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.041-010>

Ana Flávia Ribeiro Accursio
ana.accursio@alumni.usp.br

Ana Paula Soares de Farias

José Eduardo Malua Ferreira

RESUMO

Este artigo relata uma experiência de co-design desenvolvida como parte da disciplina integrada "Educação Aberta, Híbrida e em Rede", do programa de Educação: Currículo da PUC-SP, no primeiro semestre de 2023. A abordagem Maker foi aplicada no contexto do ensino religioso para crianças na Igreja Batista da Água Branca (IBAB). A partir dos conceitos da abordagem Maker e das diretrizes pedagógicas do IBAB Criança, as pesquisadoras propuseram uma formação com os voluntários do projeto, que na sequência realizaram uma vivência com as crianças. Entendeu-se que essa experiência foi transformadora para todos os envolvidos, podendo fazer parte do currículo do IBAB Criança nos próximos semestres.

Palavras-chave: Maker. Ensino religioso. Co-design.



1 INTRODUÇÃO: CONTEXTO

Este artigo apresenta um relato de projeto desenvolvido em co-design na Igreja Batista da Água Branca (IBAB), uma instituição religiosa fundada em 1937. A IBAB está localizada atualmente em um terreno no bairro da Barra Funda, em São Paulo, onde se instalou há pouco mais de dez anos.

A Igreja Batista é um movimento do cristianismo evangélico, herdeira das crenças e valores da Reforma Protestante, e tem suas origens e raízes de fé e prática no movimento dos batistas ingleses desde o século XVI.

O modo de vida dos Batistas é norteado por alguns princípios, como: a crença na Bíblia como regra de fé e conduta; a Igreja como uma comunidade local, democrática e autônoma; liberdade de consciência, responsabilidade individual diante de Deus e separação entre Igreja e o Estado.

O IBAB Criança é um dos ministérios da Igreja Batista da Água Branca, cuja missão é promover o ensino bíblico criativo, contextualizado e participativo. Para isso, promove atividades baseadas nos textos bíblicos para crianças de 0 a 13 anos, que ocorrem em horários concomitantes aos cultos frequentados pelos pais e familiares. Essas atividades são diferenciadas por faixa etária, sendo: o berçário dos 0 aos 12 meses, atividades lúdicas baseadas no brincar para crianças de 1 a 4 anos, e ações e projetos com vivências em pequenos grupos para crianças de 5 a 13 anos, por vezes divididas em um grupo de 5 a 8 anos e outro de 9 a 13 anos. Os voluntários são todos identificados com camisetas amarelas com o logo do IBAB Criança e as crianças recebem etiquetas assim que chegam para poderem ser mais facilmente identificadas, além de as etiquetas serem um elemento de segurança na hora de entregá-las aos pais ao fim das atividades. Além dos projetos realizados simultaneamente com os cultos, as crianças também participam de acampamentos e atividades vivenciais.

O IBAB Criança tem um espaço exclusivo na estrutura da igreja, reservado às suas atividades, e esse espaço surpreende pelo tamanho e pela qualidade da estrutura. São salas de estudo com ar condicionado, e dentre elas há uma sala totalmente equipada com brinquedos infantis onde ocorrem as atividades do berçário, um auditório para peças teatrais com espaço de coxia e camarim, um depósito para guardar figurinos e materiais diversos e um auditório com isolamento acústico e instrumentos musicais onde são realizadas as atividades de louvor. O ambiente é todo decorado de maneira lúdica, com as paredes pintadas em cores alegres e janelas arredondadas.

A estrutura dos encontros que ocorrem aos domingos costuma ser composta de um primeiro momento de apresentação do texto da semana, seja no formato de uma peça de teatro, música, dança, exposições, entre outros. Na sequência, os participantes são divididos em pequenos grupos de 10 ou 15 crianças para discutir o texto, e muitas vezes produzir um desenho ou arte com base no que aprenderam.

Esses momentos são conduzidos por voluntários, pessoas com algum tipo de contato com a igreja - em sua maioria, que compartilham da sua fé e frequentam os cultos já há alguns anos. Esses



voluntários são treinados e orientados por um grupo de coordenadores que também planejam as atividades e os textos que serão discutidos a cada semana.

2 CONCEITOS

2.1 MAKER

Segundo Soster (2018), Hatch se inspirou nos conceitos de Dougherty e Anderson para desenvolver o Manifesto Maker, levando em conta alguns princípios que os autores consideram importante para divulgar à sociedade, os quais são: “(...) fazer, compartilhar, dar, aprender, acessar ferramentas, brincar, participar, apoiar e mudar (...)” (SOSTER, 2018, p.50).

Nesse sentido, podemos observar grandes movimentos que surgiram desde o Manifesto Maker, os quais são: FabLabs, a revista Maker Magazine, e feiras como a Maker Faire. Assim como podemos observar no Brasil uma crescente criação de espaços de criatividade Maker nas escolas particulares e públicas, a fim de tornar a aprendizagem mais “ativa” para os alunos. Como Soster (2018, p.52) coloca:

Halverson e Sheridan (2014) acreditam que a grande promessa do Movimento Maker na educação é “democratizar o acesso aos discursos dos poderosos que acompanha a produção de artefatos, especialmente os artefatos que utilizam das tecnologias do século 21”. Blikstein e Worsley (2016) entendem que vivenciamos uma oportunidade rara, na qual temos maior acesso às ferramentas tecnológicas, ideias e pesquisas progressistas bem estabelecidas e as pedagogias centradas no aluno fazendo sentido à sociedade. (SOSTER, 2018, p.52)

A partir desses pontos a abordagem Maker, dentro dos espaços educacionais, pode trazer diversos benefícios, sendo eles: a aprendizagem colaborativa, o desenvolvimento da curiosidade - ou seja, desperta no estudante a vontade de aprender e aprofundar mais sobre o conteúdo -, proporciona ambientes abertos e dinâmicos, onde as crianças podem se locomover livremente usando os materiais e ferramentas disponíveis, o aprender com os erros em que lhe é permitido errar e rever seu aprendizado, aprender interdisciplinarmente - conectando diversas disciplinas, mostrando a unicidade entre os saberes —, e produzir artefatos que possibilite o desenvolvimento de novas habilidades.

Portanto, a abordagem Maker proporciona a interconexão de diversos conteúdos, tanto dentro ou fora da escola, além de tornar a aprendizagem significativa para os estudantes, colocando-os no centro, como seres participativos e atuantes em seus contextos, utilizando o espaço e as ferramentas para ressignificar o ensino.

Através desta facilidade de interlocução entre os saberes, o Maker se torna uma abordagem de fácil aplicação em diversos contextos de aprendizado. Assim, transformando a aprendizagem de cada contexto de forma ativa e significativa, tornando visível o que o aluno aprendeu.



2.2 DIRETRIZES PEDAGÓGICAS IBAB CRIANÇA

A missão do IBAB Criança consiste em promover o discipulado (ensino e aprendizagem) das crianças, baseado em sua rede de relacionamentos pessoais e no ensino bíblico criativo, contextualizado e participativo.

Compreende-se que ensinar é uma via de mão dupla, onde quem aprende ensina e quem ensina, de repente, aprende.¹ Logo, acredita-se que a proposta pedagógica expressa não deve ser rígida, ao contrário, deve ser aberta a revisões, acompanhando a análise do contexto histórico, movimentos sociais e culturais – presentes na comunidade e no mundo –, sempre em consonância com a narrativa bíblica ensinada para promoção da vida.

O ensino está centrado na criança, baseado na narrativa bíblica de Jesus, que coloca no centro e como prioridade do seu amor as crianças, em uma sociedade adultocêntrica.

Naquele momento os discípulos chegaram a Jesus e perguntaram: "Quem é o maior no Reino dos céus?" Chamando uma criança, colocou-a no meio deles, e disse: "Eu lhes asseguro que, a não ser que vocês se convertam e se tornem como crianças, jamais entrarão no Reino dos céus (BÍBLIA SAGRADA, Mateus 18.1-3).

A partir desta afirmação, compreendeu-se que para que o ensino seja efetivo e alcance seus objetivos, é preciso conhecer a criança, observar o ritmo do desenvolvimento infantil e oferecer atividades significativas em forma de vivências, de modo que ela possa experimentar o que aprende. Assim, torna-se essencial reconhecer o brincar como linguagem universal da criança.

No IBAB Criança os conteúdos bíblicos oferecidos são previamente selecionados, em escala gradual e seguindo uma espiral de aprendizagem, reconhecendo o que a criança está apta para aprender, de acordo com seu estágio do desenvolvimento, compreendendo avanços e retrocessos como partes funcionais da aprendizagem.

A ação curricular promove o ensino bíblico e teológico baseado na fé como vida, integrando as esferas cognitiva e afetiva. E são selecionadas as narrativas bíblicas a partir de sua relevância para a criança e suas especificidades.

Considera-se os três níveis do currículo (formal, oculto e real) proposto por Libâneo (2001, p. 99-100) e entende-se que o currículo real obriga a considerar a cultura e as situações da vida para elaboração da proposta de ensino.

O que significa que não existe pensamento fora da cultura, o homem só acontece pela cultura e na cultura (MORIN, 2010). Para que isso aconteça, é importante valorizar a sociedade e as diversas formas de expressões artísticas, organizando o currículo a partir de um sistema integrado de ensino.

¹ FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, pág. 13, 1996.



Seres humanos, assim como a sociedade são multidimensionais, ambos são unidades complexas e estão ligados entre si.

Desta forma, o currículo apresenta os conteúdos a partir de um enfoque globalizador, alcançando todas as dimensões da pessoa – biopsicossocial-espiritual -, que deverá acessar as diferentes dimensões da sociedade, participando ativamente em seu processo de transformação. A atuação pedagógica a partir deste enfoque contribui para ampliar a própria noção de conteúdos de aprendizagem que inclui não só conteúdos factuais e conceituais (“O que devemos saber?”), mas também procedimentais (“O que vamos fazer?”) e atitudinais (“Como devemos ser?”).

A estrutura foi construída para atender as idades das crianças de 0 a 13 anos com uma rede de apoio da família e voluntários. Nestas idades são oferecidas para eles a experiência de:

Musicalização: Promove-se uma vivência de musicalização, arte e expressões corporais, a partir de roteiros elaborados com diretriz e alinhamento da coordenação do IBAB Criança, envolvendo as crianças;

Grande grupo: Ambiente no qual elas ouvem a história bíblica de forma criativa e contextualizada por meio de comunicadores criativos – teatro, contação de história, exposição etc;

Pequeno grupo: Espaço de cuidado mútuo e fortalecimento dos vínculos de amizade para as crianças, potencializado por um líder facilitador que fica com um número aproximado de dez crianças. O líder do pequeno grupo tem a função de desenvolver os relacionamentos entre as crianças por meio do vínculo afetivo que estabelece com elas. Ele conversa com as crianças, ajudando-as a atribuir sentido ao ensino, estando aberto prioritariamente a escuta e intervenções mais elaboradas (atividades). É aqui na experiência de pequeno grupo que temos a potência do protagonismo da criança, inclusive de propor soluções práticas e concretas frutos da conversa da narrativa bíblica.

No pequeno grupo o líder facilitador tem o papel de receber as crianças de forma afetuosa e checar com a família se há alguma orientação específica para a criança (alimentação/pertences), como também facilitar a interação das crianças nos diferentes momentos da rotina e cuidar da segurança da criança, que é importante e central.

2.3 MAKER E O IBAB CRIANÇA

O IBAB Criança, por ser um projeto de uma comunidade religiosa protestante Batista, construído a partir da valorização do texto bíblico como instrumento norteador da sua práxis, busca neste texto subsídio para sua ação no mundo. Neste sentido, um dos valores presentes no texto ou na narrativa bíblica é a crença ou mito da criação da humanidade à imagem e semelhança de Deus para ser um agente co-criador de Deus no mundo criado.

Então disse Deus: "Façamos o homem à nossa imagem, conforme a nossa semelhança. Domine ele sobre os peixes do mar, sobre as aves do céu, sobre os animais grandes de toda a terra e sobre todos os pequenos animais que se movem rente ao chão".



Criou Deus o homem à sua imagem, à imagem de Deus o criou; homem e mulher os criou (Gênesis 1:26,27).

O Senhor Deus colocou o homem no jardim do Éden para cuidar dele e cultivá-lo (Gênesis 2:15).

Estes textos compreendem a criação do ser humano e demonstram também aquilo que se espera destas criaturas feitas à imagem e semelhança do seu criador. Considerando o relato do capítulo seguinte de Gênesis 2:15, as palavras "cuidar" e "cultivar" ajudam na compreensão da responsabilidade do ser humano sobre a boa criação de Deus. O Jardim é este “mundo no qual Deus nos colocou para cultivá-lo” (ROJAS, 2019, p. 7). E, é desta ideia de cultivar o Jardim que surge o conceito de cultura; tudo o que o ser humano cultiva (ou transforma) por meio de seu trabalho e de sua atuação no mundo, se converte em cultura.

Tal responsabilidade pressupõe a participação ativa do ser humano no desenvolvimento cultural do mundo. Na sequência, o relato bíblico explicita aquela que deve ter sido a primeira tarefa de Adão:

Depois que formou da terra todos os animais do campo e todas as aves do céu, o Senhor Deus os trouxe ao homem para ver como este lhes chamaria; e o nome que o homem desse a cada ser vivo, esse seria o seu nome. Assim o homem deu nomes a todos os rebanhos domésticos, às aves do céu e a todos os animais selvagens (Gênesis 2.1-20a).

A partir destas narrativas, o IBAB Criança compreende que Deus chama o ser humano como um cooperador na tarefa de colocar ordem na sua Criação, tendo assim a compreensão de que os seres humanos são produtores, criadores e construtores do mundo em que vivem. Trata-se de uma transformação cultural que pede aos seres humanos para participarem da criação da cultura, não apenas de seu consumo. É neste ato de criar que os coordenadores do IBAB Criança entendem ser necessário o diálogo e a instrumentalização de ferramentas que potencializam o protagonismo da criança no processo de co-criação. Logo a abordagem Maker, por oferecer uma aprendizagem gratificante e significativa, uma comunidade colaborativa, um senso renovado do que significa ser humano e uma vocação para mudar o mundo, mostra-se adequada como um dos aportes para a práxis religiosa com as crianças.

3 INTERVENÇÃO

3.1 VISITA AO CONTEXTO

Após uma conversa inicial com os coordenadores do IBAB Criança para alinhar os objetivos, prazos e etapas do projeto, as pesquisadoras fizeram uma visita para conhecer a igreja e o IBAB Criança no dia 16 de Março de 2023. Nessa visita foi possível entender melhor a estrutura e história da igreja, além de conhecer os voluntários envolvidos com o projeto.

As pesquisadoras foram recebidas de maneira muito acolhedora nessa visita, tendo sido convidadas a tomar café da manhã com os voluntários e até mesmo questionadas sobre o tamanho de



suas camisetas, para futuramente receber uma camiseta amarela. No dia da visita o texto estudado pelas crianças de 8 a 13 anos era o da Criação, de forma que foi apresentado um teatro com a história de Adão e Eva, com enfoque na criação do Paraíso e na responsabilidade que Adão e Eva tinham de cuidar daquele espaço que lhes foi dado por Deus. O teatro contou com elementos tecnológicos surpreendentes como luzes neon e luz negra, o que certamente contribuiu para capturar a atenção e engajar as crianças.

3.2 WORKSHOP COM VOLUNTÁRIOS

Junto aos responsáveis pelo projeto, definiu-se que, em um primeiro momento, seria importante reunir os facilitadores que realizariam a facilitação no dia planejado para a vivência com as crianças (21 de Maio de 2023) para uma formação voltada para os conceitos da abordagem Maker. As pesquisadoras decidiram incluir nesse treinamento um momento de prática, entendendo que a abordagem Maker, por sua natureza, é mais facilmente compreendida por meio da prática. Além disso, entendeu-se que, após passarem por uma vivência, os facilitadores provavelmente se sentiriam mais seguros para aplicar essa mesma vivência com os alunos. Apesar da intenção de realizar o treinamento presencialmente, para melhor aplicar a vivência, o coordenador do projeto pontuou que por conta da agenda de trabalho e estudos dos facilitadores, seria melhor aplicar o treinamento online, em um dia de semana, no horário da noite.

No dia 10 de Maio de 2023 às 20 horas as pesquisadoras e o coordenador do projeto, José Malua, se reuniram em uma videochamada realizada pela plataforma Zoom. Após um rápido momento inicial para alinhar o discurso, os voluntários foram incluídos na chamada. Participaram desse momento sete facilitadores, todos alocados para a turma de domingo do IBAB Criança.

Quadro 1 - Perfil dos facilitadores

Ordem de apresentação	Facilitador	Área em que trabalha	Tempo de projeto
01	F1	Enfermagem	10 anos
02	F2	Mercado Gráfico	10 anos
03	F3	Tecnologia da informação	3 anos
04	F4	Editoração	6 anos
05	F5	Nutrição	1 ano
06	F6	Artes Cênicas	1 ano
07	F7	Indústria Química	8 anos

Fonte: elaborado pelas autoras, 2023.

Nos primeiros 30 minutos desse oficina houve uma apresentação de todos os presentes. As pesquisadoras contaram sobre sua formação, sua relação com o ensino Maker e explicaram os objetivos do projeto, e os facilitadores compartilharam brevemente seus motivos para participar do IBAB Criança. Eles destacaram o quanto o trabalho com as crianças é apaixonante, tendo declarado que os sentimentos mais recorrentes após as atividades aos domingos é de renovação e aprendizado.

Na sequência, o coordenador do IBAB Criança conduziu uma breve contextualização dos motivos pelos quais estava trazendo um projeto-piloto de ensino Maker para as atividades de domingo de ensino da palavra. Esse momento foi pensado para aumentar o engajamento dos voluntários com o processo, uma vez que a conexão deles com o IBAB ocorre por meio de suas crenças religiosas. Seguindo as ideologias da Igreja Batista, ele destacou a premissa de que o “Evangelho todo é para a criança toda”, ou seja, que a criança deve ser entendida de forma completa, não só em sua dimensão espiritual mas também emocional, física e psíquica. Para reforçar a importância do projeto, destacou que a teologia e as narrativas bíblico-teológicas precisam de uma abordagem baseada na pedagogia para serem aplicadas na prática, colocando as crianças em ação.

Para encerrar a sua fala, José Malua destacou também que esse projeto é um piloto, e que a proposta de co-criação prevê que os facilitadores participem da construção, de maneira que eles deveriam se sentir à vontade para contribuir e tirar dúvidas sempre que sentissem a necessidade.

Após o momento de apresentação da proposta, iniciou-se a apresentação do contexto histórico do Maker, uma apresentação breve de aproximadamente 20 minutos apenas para situar os facilitadores a respeito do embasamento teórico da abordagem. Em seguida iniciou-se o momento da vivência mão-na-massa. A proposta era uma experiência que refletisse a prática que os educadores teriam com as crianças. Assim, além do aprendizado que os facilitadores teriam ao ter contato com a abordagem Maker em si, também seria um momento proveitoso para testar o texto da Arca de Noé como disparador da aprendizagem. O texto, que corresponde ao capítulo 6, versículo 9 do Gênesis, foi enviado com antecedência para os voluntários para que eles pudessem fazer uma leitura prévia e lido em conjunto no treinamento.

Ao se depararem com o desafio, os voluntários tiveram, inicialmente, dificuldade de concretizar em algum artefato físico elementos do texto ou uma interpretação que correspondesse. Uma das voluntárias chegou a dizer: “Estou com dificuldade de criar algo, tenho apenas post-it, tesoura, cola... e só! Não sei o que posso criar com esses materiais.”, as pesquisadoras então deram uma sugestão, “Com esses materiais você pode criar uma árvore, por exemplo: pegando o post-it com o lado colante você pode grudá-lo formando um cilindro e depois você pode pegar uma tesoura e cortar vários fios para fazer os galhos da árvore. A árvore pode ter vários significados para cada um de uma forma diferente, pode significar: acolhimento, sombra fresca, uma conversa, um abraço, alimento, e outros significados.”. Após esse relato a voluntária conseguiu criar um artefato inspirado na ideia da árvore. Outros voluntários criaram barcos, ou buscaram objetos que já tinham construído em outros momentos, a fim de se conectar com o tema que estava sendo proposto.

Portanto, por mais que alguns voluntários tivessem dificuldades de criar inicialmente, com os momentos de conversa sobre o tema e as possibilidades apresentadas, os voluntários foram se sentindo seguros para confeccionar um artefato que tivesse sentido com a história e para eles. Esse momento de



insight criativo é importante na abordagem Maker, pelo fato de trazer diferentes ideias para construção dos artefatos.

3.3 PLANEJAMENTO DA VIVÊNCIA

A partir dos aprendizados e do retorno do treinamento realizado com os facilitadores, as pesquisadoras em conjunto com Malua montaram um planejamento para o momento vivencial com os alunos. No planejamento estavam previstos os materiais a serem disponibilizados por grupo de alunos, além das perguntas para aprofundamento e reflexão a respeito do texto. Como parte dos aprendizados adquiridos durante o treinamento, decidiu-se reduzir o número de perguntas e concentrar-se no tema da sustentabilidade, de modo a tornar a discussão mais rápida e evitar um amplo espectro de temas que poderia causar confusão aos alunos.

Esse planejamento foi a base para a criação do roteiro que, conforme já é prática comum na IBAB criança, foi enviado com antecedência para os facilitadores se preparem para o momento com as crianças. O roteiro possui quatro páginas e começa com uma página de contextualização dos estudos bíblicos realizados ao longo do ano. Na sequência indica qual texto bíblico embasará a discussão daquele domingo específico (no nosso caso, “Noé: a fé que constrói para preservar a vida” - Gênesis 6 – 9: 1 - 20). Ele também detalha o objetivo de aprendizagem que será desenvolvido a partir do texto, e é interessante destacar que o objetivo está escrito em linguagem simples e direta, sem as palavras rebuscadas que geralmente compõem os textos bíblicos: “Compreender que um homem justo pode ajudar a Deus quando as coisas no mundo não estão muito bem.”

A partir do objetivo o roteiro segue com mais uma página de texto que detalha o enfoque que deve ser trabalhado com as crianças a partir dos versículos lidos, e então destaca as perguntas que devem ser direcionadas às crianças, já ajustadas a partir dos comentários levantados pelas pesquisadoras: “O que mais lhe chamou atenção nesta história? Quais você imagina serem as injustiças e maldades na sociedade na época que Noé vivia? E hoje? Quais são as injustiças e maldades que vocês observam na sociedade e no planeta? Como as pessoas estão cuidando do planeta hoje? O que você acha que podemos construir para melhorar essas situações que foram faladas?”

Na sequência o roteiro descreve o momento vivencial, contando inclusive com imagens ilustrativas da “rotina” do trabalho Maker, como a ideação, a prototipação e a apresentação. Essas imagens vieram de experiências anteriores de realização de uma vivência Maker em um ambiente tradicional de sala de aula e foram importantes como auxílio visual do roteiro uma vez que esses conceitos não são tão simples de descrever e não fazem parte do cotidiano dos facilitadores. As pesquisadoras entenderam ser importante destacar que os alunos deveriam criar algo físico com os materiais disponíveis, de maneira que esse alerta aparece duas vezes ao longo do roteiro, tanto antes quanto depois da descrição da vivência, na segunda vez com um destaque extra no texto em amarelo.



Por fim, o roteiro termina com a descrição dos materiais que estarão disponíveis e um cronograma simplificado do momento com os alunos, para os facilitadores terem fácil acesso no dia da vivência e possam gerenciar o tempo adequadamente.

3.4 VIVÊNCIA

A vivência com as crianças aconteceu no domingo dia 21 de Maio de 2023. Essa data foi escolhida principalmente por ser após o domingo do dia das mães, no qual muitas atividades já estavam previstas, e logo antes de um domingo no qual as crianças iriam para um acampamento.

Seguindo o planejamento comum dos domingos da IBAB os facilitadores que realizariam a vivência com as crianças do grupo das 9:00 horas chegaram por volta das 8:30 da manhã, se reuniram em uma das salas e realizaram uma rápida reunião para os alinhamentos finais. As pesquisadoras montaram nessa sala uma mesa com todos os materiais que estariam disponíveis para o momento da vivência, o que permitiu que tivessem um contato prévio com o material.

Após a organização das salas nas quais aconteceriam as atividades dos grupos, os facilitadores buscaram as crianças e as dividiram em 5 salas. Assim que se acomodaram em roda os facilitadores perguntaram como foi a semana e o sábado, a fim de descontrair e quebrar o gelo antes do início da atividade. Nesse momento as crianças viram os materiais em cima das mesas e perguntaram: “Nós vamos usar esses materiais?”, “Vamos construir alguma coisa?”. Os facilitadores fizeram um suspense e pediram para que pegassem a bíblia para iniciarem a leitura que contava a história da Arca de Noé. Na sequência os facilitadores iniciaram os questionamentos, indicados no plano de aula, sobre o texto e logo foram para a criação.

Ao longo da atividade, os grupos progrediram em ritmos e processos diferentes. Mesmo após perceber que alguns não teriam tempo de chegar na última etapa e compartilhar as produções, as pesquisadoras evitaram se envolver, deixando que cada facilitador ditasse o ritmo de sua sala. Duas salas pularam a etapa da prototipagem, por conta da restrição de tempo e por estenderem a etapa da discussão. Uma terceira fez o oposto e pulou a etapa de discussão, tendo apenas lido o resumo da passagem bíblica, uma vez que as crianças estavam muito ansiosas e pedindo para iniciar a parte do projeto. Uma turma estava especialmente dispersa na etapa de discussão, mas as crianças engajaram no momento de colocar a mão na massa.

A seguir apresentamos alguns relatos e observações de como foi a experiência para crianças de diferentes perfis e em diferentes grupos:

Uma das crianças não conseguiu produzir um artefato. Segundo o relato do facilitador responsável pelo grupo, o menino “ficou mudando de ideia, começou o projeto várias vezes e não conseguiu terminar”.

Outra criança iniciou o projeto com a ideia de montar um barco, mas encontrou obstáculos na execução que o impediram de finalizar conforme planejado. Com o incentivo da facilitadora, adaptou a ideia e terminou construindo um trenó do Papai Noel.

Um terceiro menino estava pouco engajado com a atividade e produziu inicialmente uma dobradura de papel no formato de um barco. Porém, conforme os colegas do grupo seguiram a produção, ele se inspirou e produziu remos de madeira para o seu barco original.

Pensando no funcionamento prático do seu artefato, uma menina colocou um suporte no “assento” do seu barco para dar mais conforto, além de madeiras na parte inferior para que o barco “possa boiar”.

Um único grupo, o da sala 4, conseguiu terminar a vivência no cronograma previsto e, portanto, teve o momento de compartilhamento e conversa com as crianças. As crianças apresentaram o significado dos artefatos que elas construíram, que estão registrados ao lado de seus respectivos protótipos na figura 1:

Figura 1 - Artefatos produzidos pelas crianças da sala 4



Fonte: captada pelas autoras, 2023.

Conforme descrito pela própria criança que o produziu, o artefato que está mais acima na figura representa uma “casa da paz”, de cuja chaminé sai uma fumaça de amor. Abaixo dele na imagem encontra-se o “arco e flecha da amizade e do amor”, que lança amor para o mundo. Na direita do arco e flecha encontra-se a “flor da empatia”, as quais são destinadas às pessoas que estão nervosas ou que fazem “alguma coisa ruim”: ao cheirar a flor, a pessoa se coloca no lugar do outro. Por fim, mais abaixo na figura está uma máquina que apita conforme ocorre alguma atitude racista, e de seu interior “cai alguma coisa para ajudar a parar” essa atitude.



As crianças desse grupo compartilharam também que ficaram impressionadas ao ver os materiais trazidos, e que não “tinham ideia do que iria acontecer”. Declararam alguma dificuldade em colocar a mão na massa. Duas meninas, que trabalharam em dupla, compartilharam que em duas pessoas a atividade é mais difícil, mas que conseguiram concluir de maneira mais rápida do que se tivessem trabalhado individualmente. Por fim, um menino compartilhou que ficou assustado ao saber que teria que produzir algo físico, e que depois de terminar o protótipo percebeu que para fazer um artefato idêntico ao desenho precisaria de materiais que não estavam disponíveis, mas conseguiu adaptar para fazer semelhante com os materiais disponíveis.

4 CONCLUSÃO

Na implementação dessa abordagem Maker em co-design, pudemos testemunhar o poder da colaboração e da criação conjunta como ferramentas de transformação do contexto. Sendo assim, ao longo da evolução do projeto, tanto os voluntários como as crianças perceberam que, ao experimentar e exercitar seus lados criativos, eles também conseguiram transformar em algo real o que antes ficava apenas no imaginário. Nessa conexão de saberes, a abordagem potencializou o aprendizado do tema proposto (“Arca de Noé”), quando se observa que com facilidade ou mesmo na dificuldade os artefatos construídos pelas crianças tem elementos da compreensão do texto, revelando o que antes ficava oculto.

Observa-se que a abordagem Maker pode ser inserida em diversos espaços de aprendizagem, tanto formal, informal e não-formal, mostrando o quanto é flexível e pode fazer parte de diversos contextos. Como foi proposto nessa experiência, trouxe para o IBAB Criança um momento de aprendizagem rica e dinâmica, conforme foi possível perceber no depoimento da facilitadora F7: após a vivência com os alunos, ela pontuou que a abordagem Maker poderia ser colocada no currículo e que esses momentos deveriam acontecer pelo menos uma vez ao mês. Dessa forma, entende-se que a inovação trazida tornou-se institucional, tendo saído do nível individual e sido levada para o nível coletivo.

Em uma próxima experiência, as pesquisadoras entenderam que poderiam ser feitas duas modificações visando uma vivência ainda mais completa. Em primeiro lugar, cada grupo de crianças poderia trabalhar uma questão norteadora específica, de forma que cada um poderia aprofundar um aspecto diferente da passagem bíblica. Ao final da atividade as crianças poderiam compartilhar as suas criações entre grupos, para que aprendessem umas com as outras e desenvolvessem a capacidade de comunicação. Além disso, seria proveitoso incluir algum tipo de ferramenta de avaliação que ajudasse a identificar se o Maker permitiu um aprendizado de fato mais significativo. Uma opção seria a aplicação de um questionário, mas a própria apresentação entre grupos pode se tornar uma evidência de que as crianças entenderam as questões propostas de forma crítica. O engajamento delas na



atividade e a empolgação que elas demonstram ao mostrar os artefatos para os pais também são indicadores importantes que podem ser usados como ferramenta de avaliação.

À medida que o projeto avança para os próximos passos, fica claro que a implementação de experiências Maker em co-design requer um contexto flexível, aberto e participativo. Os aprendizados adquiridos durante essa jornada inspiraram todos os envolvidos a seguir explorando formas de promover a criatividade, a colaboração e a autonomia das crianças, enriquecendo assim o processo de maneira significativa.



REFERÊNCIAS

BARANAUSKAS, M. C. C.; MARTINS, M. C.; VALENTE, J. A. Codesign de redes digitais: tecnologia a serviço da inclusão social. Porto Alegre: Penso, 2013.

BÍBLIA. Gênesis e Mateus. Português. In: A Bíblia Sagrada: Antigo e Novo Testamento. Tradução Nova Versão Internacional. 7. ed. Brasília: Sociedade Bíblica Internacional, 2000.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LIBÂNEO, A. C. Organização e gestão da escola: teoria e prática. Goiânia: Alternativa, 2001.

MORIN, E. Os sete saberes necessários à educação do futuro. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: Unesco, 2007.

LAURENCE, R. Teologia da educação cristã. 3. ed. São Paulo: Vida Nova, 1996.

PAULA, B. A criança e a fé. In: Uma criança os guiará – por uma teologia da criança. São Paulo: Ultimato, 2010.

GAVASSA, R. C. F. B. Cultura Maker como proposta curricular de tecnologias na política educacional da cidade de São Paulo. 2020. 116 f. Dissertação (Mestrado em Educação: Currículo) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.

SILVA, R. B. E. Para além do movimento Maker: um contraste de diferentes tendências em espaços de construção digital na educação. 2017. 240 f. Tese (Doutorado em Tecnologia e Sociedade) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

SOSTER, T. S. Revelando as essências da Educação Maker: percepções das teorias e das práticas. 2018. 174 f. Tese (Doutorado em Educação: Currículo) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.pucsp.br>. Acesso em: 20 jun. 2023.

ROJAS, E. F. Sobre as vocações em João Calvino (Cultivo, Cultura, Culto). Tempo e Presença Digital, JOÃO CALVINO: 500 ANOS!, Ano 4, n. 17, out. 2009. Disponível em: http://www.koinonia.org.br/tpdigital/detalhes.asp?cod_artigo=336&cod_boletim=18&. Acesso em: 27 mar. 2023.

IBAB. Quem somos. Disponível em: <https://ibab.com.br/ibab>. Acesso em: 14 mai. 2023.

SILVA, A. Igreja Batista. Info Escola. Disponível em: <https://www.infoescola.com/religiao/igreja-batista>. Acesso em: 14 mai. 2023.