

Avaliação do projeto

História ConVida



Cenário

A Associação Viva e Deixe Viver é uma entidade sem fins lucrativos, não governamental, certificada pelo Ministério da Justiça como OSCIP - Organização da Sociedade Civil de Interesse Público - conforme Lei nº 9790 de 23/03/1999. Foi criada em agosto de 1997 e é formada por voluntários – em sua maioria contadores de histórias – que prestam seu serviço voluntário gratuitamente e nos termos da Lei Federal nº 9608, de 18.02.1998. A Associação reúne mais de mil voluntários atuantes e está presente em hospitais de São Paulo e de outros Estados e cidades do País.

O projeto História ConVida visa despertar o interesse das crianças pela leitura e contação de histórias e apresentar o Jogo “Eu Conto” em escolas das regiões de Santa Cecília, Mandaqui, Itaquera, São Miguel, Campo Limpo e Pirituba. A pesquisa quantitativa foi realizada através da aplicação de questionários com os professores e educadores das escolas participantes. A observação estruturada foi feita através de um registro sistêmico de comportamentos, fatos e ações, a fim de obter subsídios para a análise da iniciativa.

Pesquisa Quantitativa

Metodologia quantitativa

METODOLOGIA	Quantitativa
AMOSTRA	75 casos
PÚBLICO	Professores e coordenadores
TÉCNICA DE COLETA DE DADOS	Pessoal nas escolas participantes
PERÍODO DA COLETA DE DADOS	Novembro de 2016 a Junho de 2017

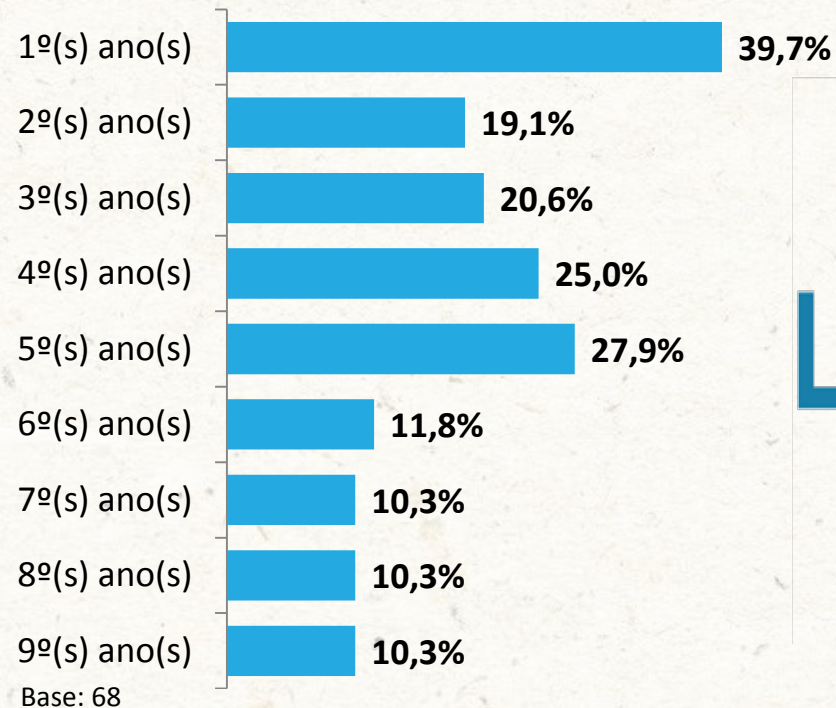
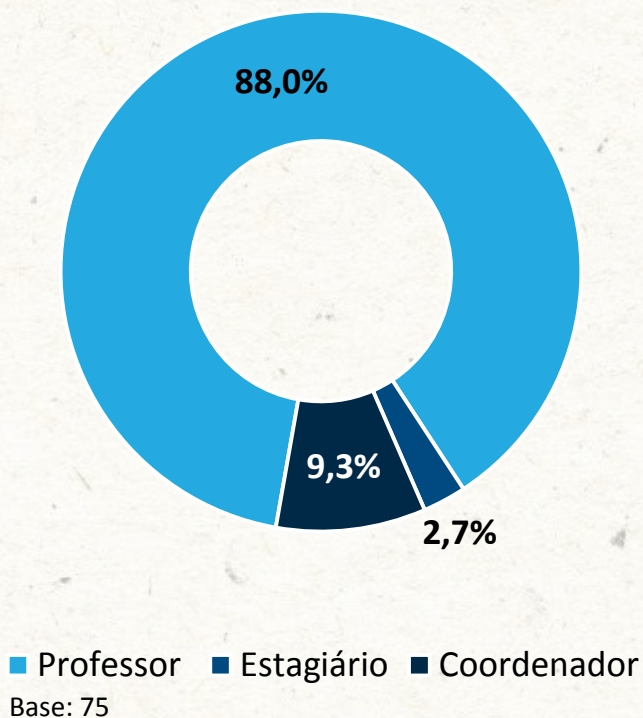
Amostra e escolas impactadas

EMEF Virgílio De Mello Franco	17,3% (13)
EMEF Professor Theodomiro Monteiro	10,7% (8)
EMEF Desembargador Euclides Custodio da Silveira	9,3% (7)
EMEF Guimarães Rosa	12,0% (9)
EMEF Professor Adolpho Otto de Laet	8,0% (6)
EMEF Luiz David Sobrinho	10,7% (8)
EMEF Padre Leonel Franca	13,3% (10)
EE Major José Marcelino da Fonseca	5,3% (4)
EE Arthur Guimarães	13,3% (10)
TOTAL	100% (75)

PERFIL

O perfil dominante é de professores do Ensino Fundamental 1

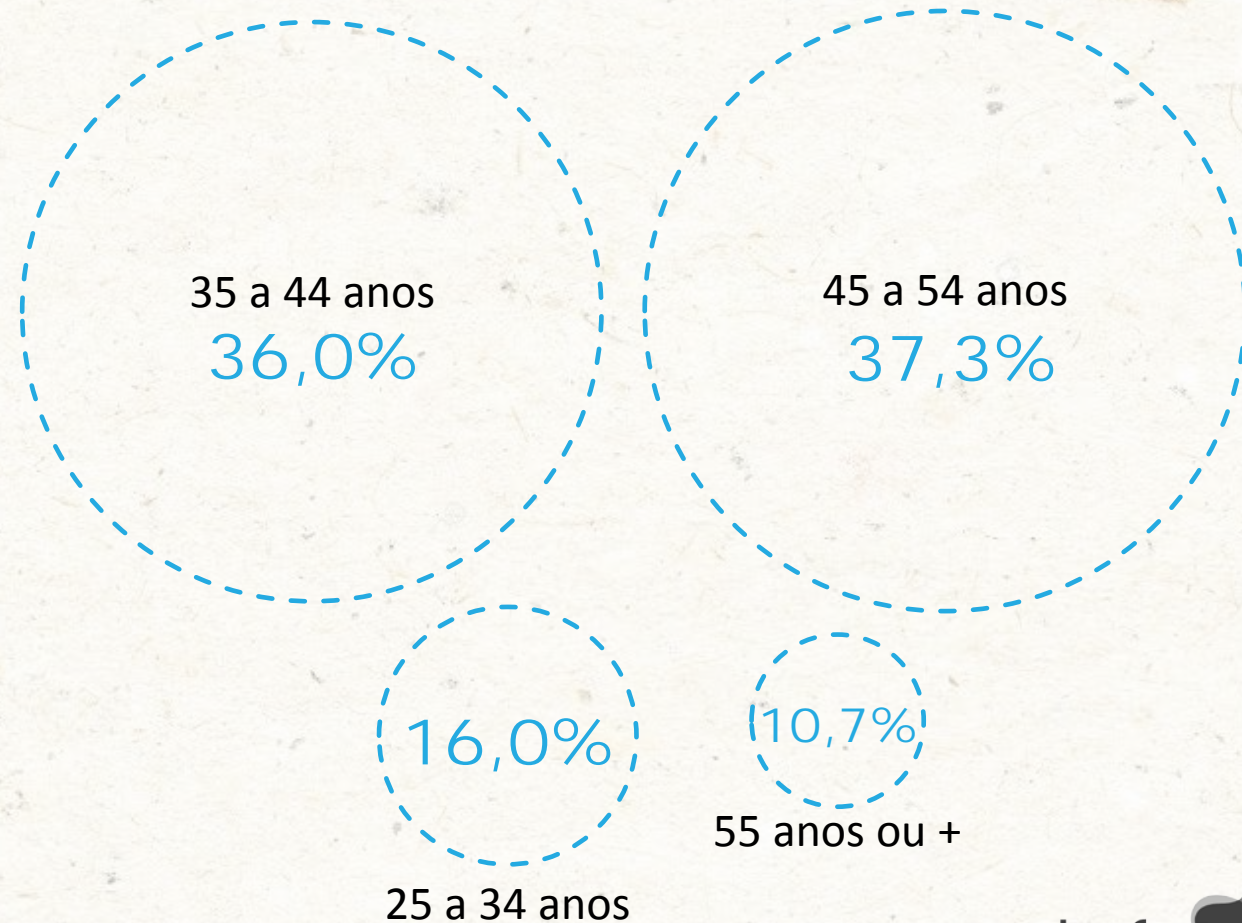
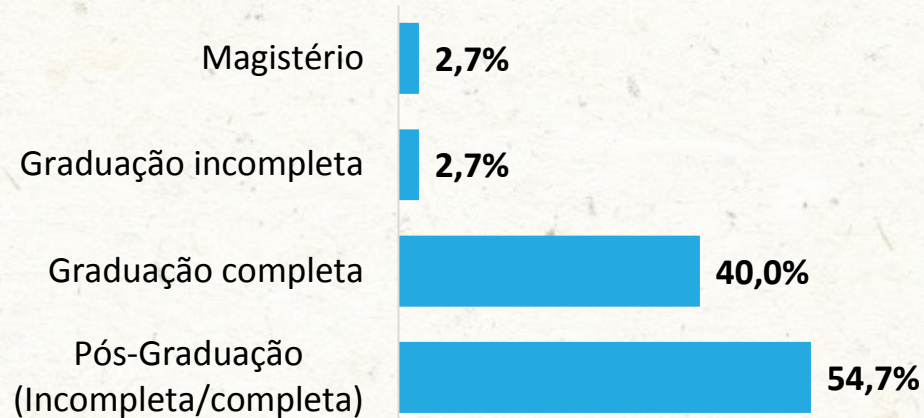
Entre os professores do Ensino Fundamental 2 (6º ao 9º ano) dois ensinam Língua Portuguesa e os outros são responsáveis por outras áreas diversas.



Maioria dos entrevistados são mulheres

Mais da metade dos respondentes têm Pós-Graduação completa ou incompleta e têm idade entre 35 e 54 anos.

6,7% Masculino
93,3% Feminino



P1. Sexo
P2. Qual é a sua idade?
P3. Qual é o seu grau de escolaridade? (ESTIMULADA E ÚNICA)

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

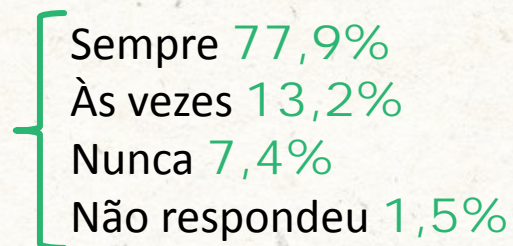
Professores têm o costume de contar histórias

Mais de 90% dos entrevistados declarou contar histórias aos seus alunos com frequência (sempre ou às vezes) e mais de 60% trabalham com reconto. A percepção dos professores entrevistados é de que os alunos se interessam mais pela contação de história do que pela prática do reconto. Entre os professores que disseram nunca contar histórias estão responsáveis por aulas de matemática, informática e educação artística.

Você costuma...

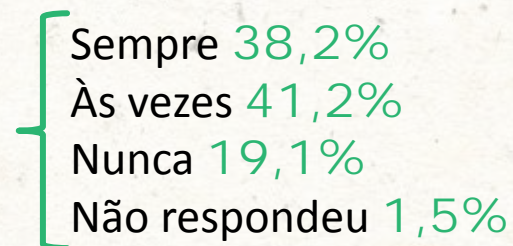
Contar histórias

Base: 68



Trabalhar com reconto

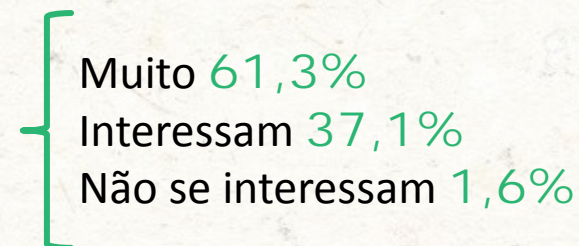
Base: 68



Os alunos se interessam....

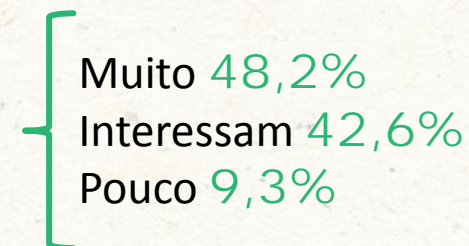
Contação de histórias

Base: 62



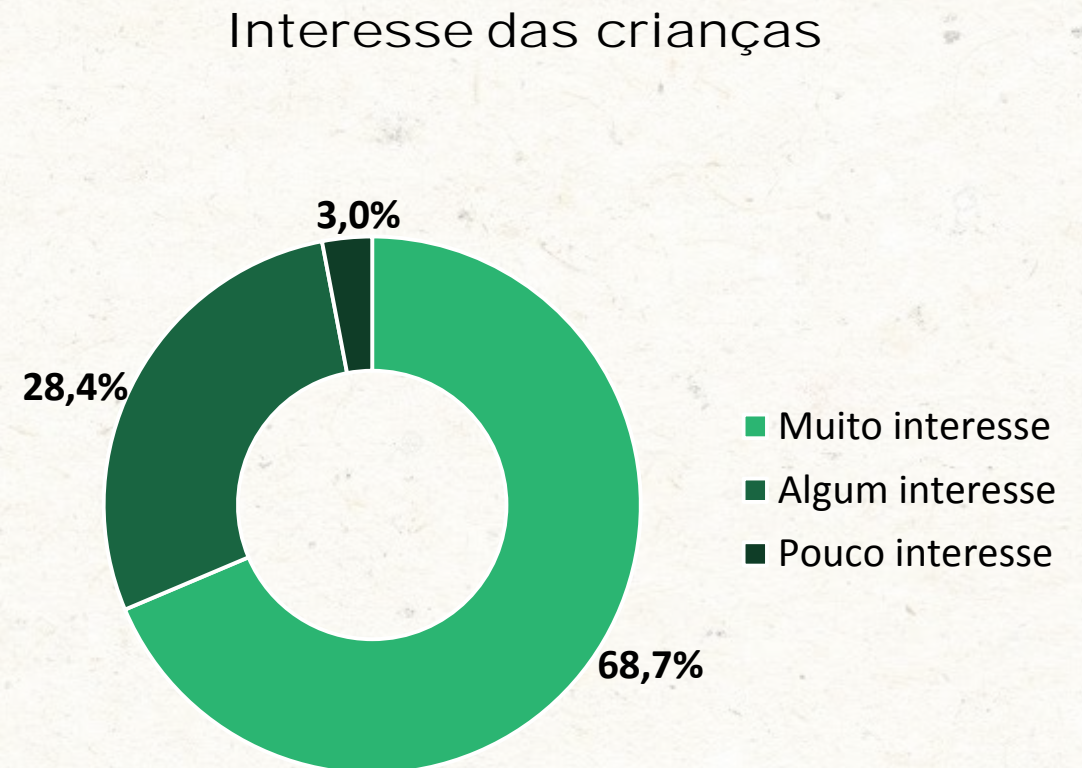
Reconto

Base: 54



A avaliação da atividade foi positiva

Cerca de metade dos entrevistados consideraram o contador e a história ótimos. Quase 90% achou o tempo de duração da contação de história adequado. A percepção da maior parte é de que as crianças demonstraram muito ou algum interesse na atividade.



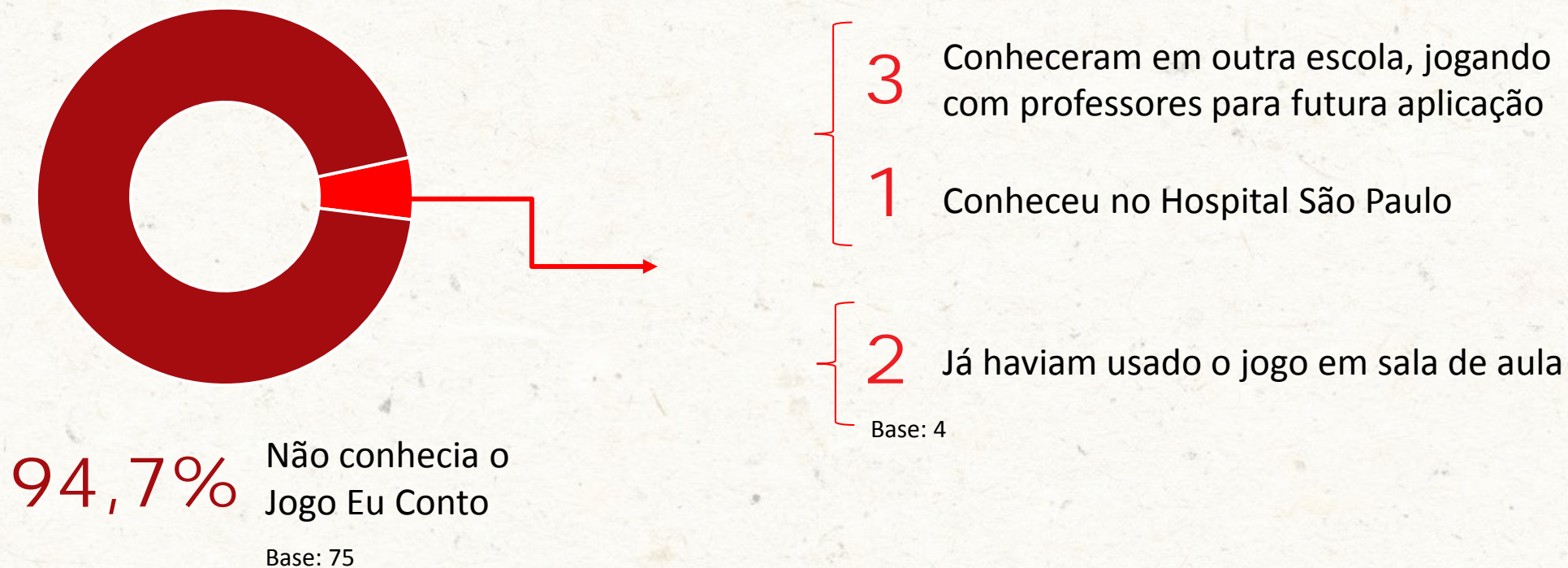


JOGO

“EU CONTO”

Poucos professores conheciam o Jogo “Eu Conto”

Entre os entrevistados que já conheciam o Jogo, 3 conheceram em outra escola e 1 conheceu no Hospital São Paulo. Apenas dois professores declararam já ter utilizado o jogo em sala de aula.



Os alunos se interessaram pelas cartas e pela dinâmica

Na percepção dos entrevistados, os alunos demonstraram mais interesse pelos elementos das cartas do que pela dinâmica do jogo em si. Ainda assim, nos dois quesitos a percepção de interesse foi perto de 90%.

Em relação aos elementos das cartas, os alunos demonstraram

Muito interesse 66,7%
Algum interesse 24,0%
Pouco interesse 5,3%
Não sabe 4,0%

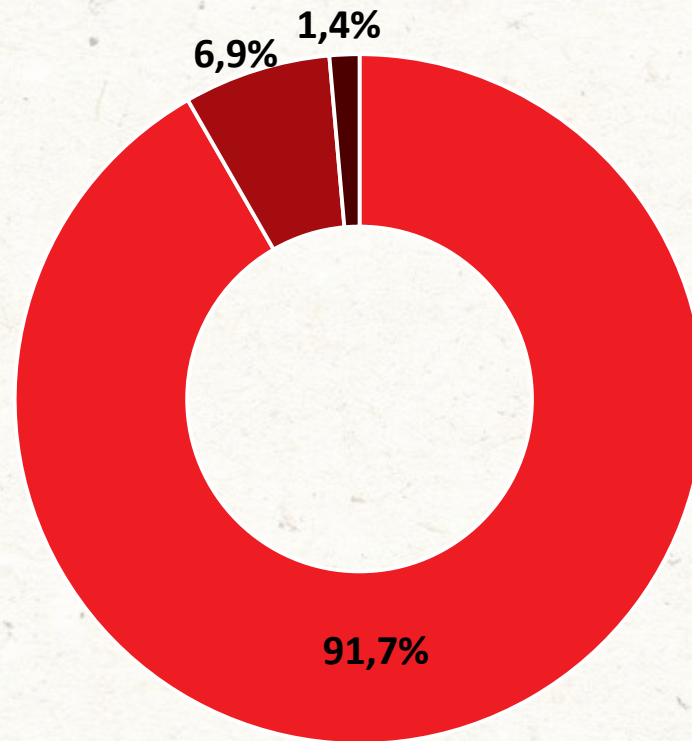
Base: 75

Em relação à dinâmica do jogo, os alunos demonstraram

Muito interesse 59,7%
Algum interesse 29,2%
Pouco interesse 11,1%

Base: 72

Quase todos os entrevistados aplicariam o jogo nas suas aulas



Base: 72

■ Certamente ■ Talvez ■ Não aplicaria

O estímulo à criatividade é o principal motivo para a aplicação

As razões pelas quais os professores teriam interesse em adotar o jogo são muitas. Contudo, mais da metade citou o estímulo à criatividade dos alunos como uma delas.

Motivos para CERTAMENTE ADOTARIA O JOGO

Estimula à criatividade dos alunos: 56,1%	Envolve à participação dos alunos: 6,1%
Desperta a oralidade dos alunos: 18,2%	Estimula a expressão corporal: 4,6%
Elementos da história ajuda na produção de texto: 18,2%	Estimula a escuta: 4,6%
Estimula à imaginação dos alunos: 16,7%	Amplia o repertório de leitura dos alunos: 3,0%
Ajuda a ter raciocínio lógico (temporal/sequencial): 15,2%	Ajuda na aproximação entre aluno e professor: 3,0%
Desperta o interesse do aluno pela leitura: 12,1%	Estimula o raciocínio rápido do aluno: 3,0%
Desperta o interesse do aluno pela contação/reconto de histórias: 9,1%	Amplia o repertório de vocabulário dos alunos: 3,0%
Desperta o aprendizado/conhecimento dos alunos: 9,1%	Ajuda a fazer a escrita coletiva da história na aula: 3,0%
Estimula trabalhar em equipe: 7,6%	Ajuda a respeitar o próximo: 3,0%
Ajuda a "quebrar" a timidez do aluno: 7,6%	O jogo permite sair da rotina: 3,0%
Ajuda o aluno a se expressar/falar: 7,6%	Desperta curiosidade dos alunos: 1,5%
Ajuda na aproximação entre alunos: 7,6%	Estimula a memória do aluno: 1,5%
Pela ludicidade do jogo: 6,1%	Por ser versátil: 1,5%

Base: 66

Os motivos para talvez ou não adotar o jogo variam

Cada um dos entrevistados que disse que talvez adotasse ou que não adotaria o jogo apresentou um motivo diferente para sua resposta.

Motivos para TALVEZ ADOTARIA O JOGO

Não entendeu a dinâmica do jogo
A disciplina que leciona dificulta a introdução da dinâmica
Dependerá do tamanho do espaço
Dependerá da obrigatoriedade ou não da aplicação durante o ano
As ilustrações não são atraentes
As palavras não são atraentes

Base: 6

Motivos para NÃO ADOTARIA O JOGO

Imagens são pequenas e fica difícil visualizar

Base: 1

A contribuição do jogo é percebida pelos entrevistados

Para os entrevistados, o jogo contribui, em especial, para o despertar do interesse dos alunos pela contação de histórias.

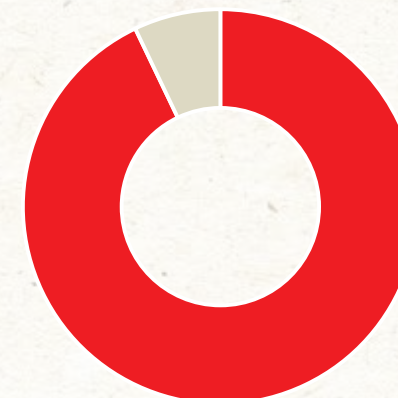
97,2% contribui muito/contribui no despertar do interesse do aluno pela contação de histórias



94,4% contribui muito/contribui no despertar do interesse do aluno pela leitura



90,3% contribui muito/contribui na ampliação do repertório de leitura dos alunos



Jogo contribui para a aproximação entre os alunos

Todos os entrevistados acreditam que o jogo contribui ou contribui muito para a aproximação entre os alunos. Quase todos concordam também que o jogo contribui para o processo de aprendizado dos alunos, no estímulo à criatividade e na aproximação entre aluno e professor.

100% contribui muito/contribui na aproximação entre alunos



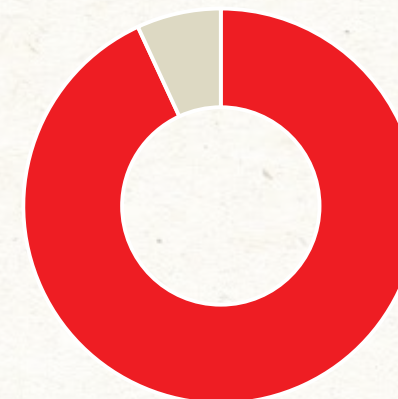
97,2% contribui muito/contribui no processo de aprendizado dos alunos



97,2% contribui muito/contribui no estímulo à criatividade dos alunos

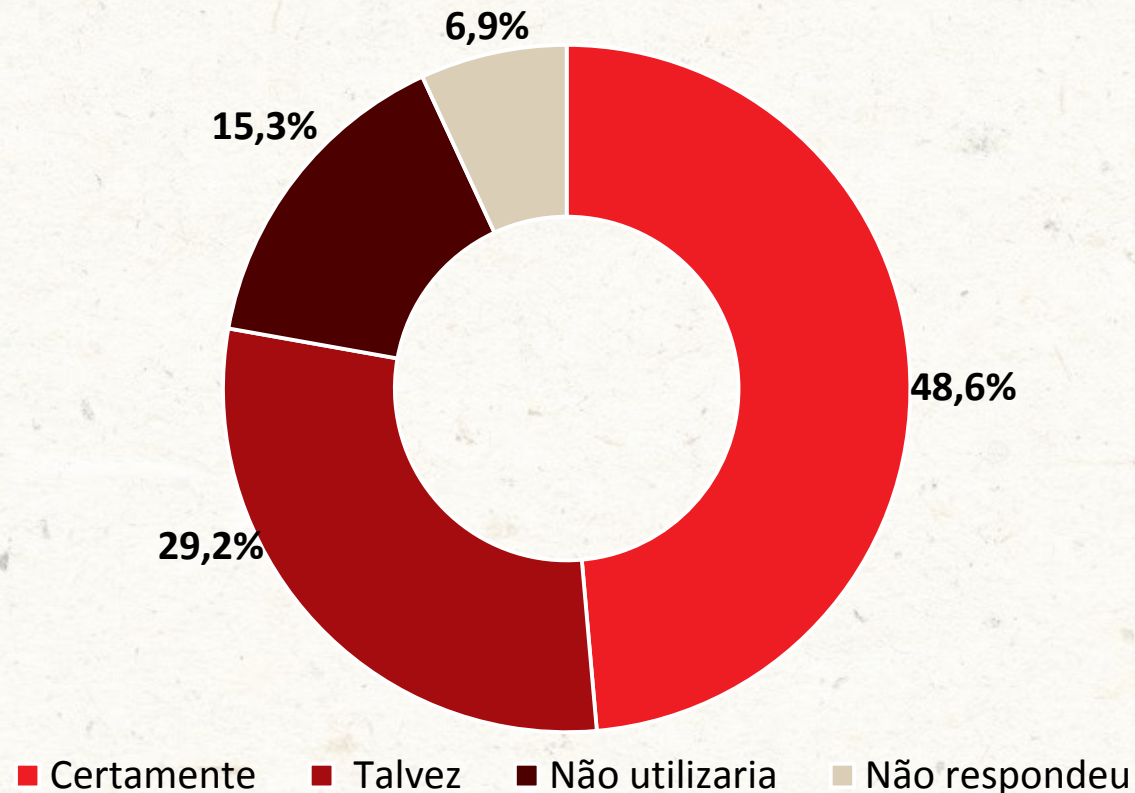


93,1% contribui muito/contribui na aproximação entre aluno e professor



Maioria usaria o aplicativo do jogo

Quase metade dos entrevistados declara que certamente usaria o aplicativo e cerca de 1/3 declara que talvez usaria.



EXPECTATIVAS E SUGESTÕES

Principais sugestões são sobre a dinâmica do jogo

Mudanças na dinâmica da aplicação do jogo	45,8%
Mudanças no material didático (cartas)	22,2%
Incentivar o protagonismo das crianças	4,2%
Deveria ser encaminhado para todas as escolas	1,4%
Reuniões pedagógicas/Poderia ser aplicado entre professores	1,4%
Reuniões pedagógicas/Poderia ser aplicado entre professores	1,4%
Nenhuma	34,7%

Principais sugestões são sobre a dinâmica do jogo

Mudanças na dinâmica da aplicação do jogo

Ser mais dinâmico/ ágil para evitar dispersão ; Ter intervalos entre uma atividade e outra; Dinâmica deve ser em grupos pequenos/poucos alunos; Dinâmica deve ser aplicado em roda; Envolver música na dinâmica; Tempo menor para aplicação dos jogos/ para cada atividade; Adequar o jogo ao conteúdo; Utilizar as cadeiras para o conforto das crianças; Ter uma explicação maior de como se joga; Usar espaços abertos para aplicar os jogos; Usar fantasias/ adereços/ objetos durante o jogo; Cativar os alunos/ buscar maneiras de chamar atenção antes do jogo.

45,8%

Mudanças no material didático (cartas)

Usar material mais resistente; Ter legenda nas cartas/ palavra chave para maior incentivo; Tamanho das cartas/ ser maior para melhor visualização; Fazer jogos temáticos/Utilizar temas variados; Ter elementos novos nas cartas para renovar a criatividade; Jogo deveria ser dividido por faixa etária/estão além do repertório de conhecimento do aluno; Tamanho das letras/ Utilizar letras maiúsculas/utilizar letra bastão; Utilizar imagens mais infantis/coloridos; Temas mais educacionais; Utilizar palavras do cotidiano nas cartas.

22,2%

Considerações de campo – pesquisa quantitativa

Para construir o questionário levamos em conta o planejamento da iniciativa, que previa que os mesmos alunos e professores fossem participar das duas etapas da atividade. Porém, em algumas escolas turmas diferentes participaram de cada etapa. Por conta disso tivemos também que adequar o questionário para não haver perdas. Sendo assim, alguns questionários não foram aplicados na sua totalidade, uma vez que alguns entrevistados não participaram das duas atividades (contação de histórias e oficina do jogo), mas de apenas uma.

Observamos também que as histórias que foram contadas na primeira parte da atividade não eram necessariamente as que estavam contidas na planilha do planejamento. Sendo assim, não tivemos como apurar qual foi a história contada em cada escola. Além disso, observamos também que mais de uma história foi contada, portanto não teríamos como avaliar a qual história o entrevistado se referia.

Muitas vezes, mais importante que identificar o nome da história, os observadores notaram a capacidade dos professores reproduzirem os conteúdos abordados durante a contação.

Pesquisa Qualitativa

Observação estruturada

Metodologia qualitativa

METODOLOGIA	Qualitativa
TÉCNICA DE COLETA DE DADOS	Observação estruturada
PERÍODO DA COLETA DE DADOS	Novembro de 2016 a Junho de 2017

Observações

1

De forma geral, as crianças demonstraram muito interesse na contação, interagindo com as histórias e com os contadores quando solicitados. É natural que haja dispersão, mas a maioria dos contadores envolveram e conquistaram a atenção dos alunos. Percebemos que os contadores que utilizaram elementos como bonecos, instrumentos e outros objetos tiveram mais facilidade de envolver as crianças na história.

2

Observamos que as crianças mais velhas se interessaram muito pelo jogo, entenderam bem a dinâmica, se divertiram com a atividade e foram capazes de criar histórias interessantes. Já as crianças mais novas, tiveram um pouco mais de dificuldade de se concentrar e de realizar a proposta.

3

Osicineiros apresentaram diferentes formas de jogar o jogo, a depender do número de alunos, da idade e do espaço. Foram propostas dinâmicas para pequenos e grandes grupos, com mímicas ou sem, com histórias individuais e coletivas. . Apesar de alguns imprevistos, a maioria dosicineiros soube se adequar e propor o melhor formato para cada grupo.

Observações

4

Em algumas escolas, as turmas que participaram da contação de histórias não foram as mesmas que participaram da oficina do jogo. Sabemos que isso foi uma decisão de cada escola, mas observamos que as crianças que haviam participado da contação acabaram se interessando mais pela oficina do jogo do que as que não tinham participado.

5

Alguns professores demonstraram bastante interesse na atividade, participando ativamente da contação e da oficina, sugerindo dinâmicas para o jogo e ajudando osicineiros. Outros, entretanto, por não terem sido diretamente envolvidos na atividade, se dispersaram e não participaram. Talvez fosse interessante pensar em alguma forma de envolver mais os professores no processo, já que uma aplicação futura do jogo depende deles.

Observações – pontos de melhoria

6

Presenciamos situações em que os equipamentos (microfone e caixa de som) não funcionaram na hora da atividade. No geral, os contadores souberam lidar bem com os percalços, mas esse tipo de situação pode causar perda da atenção e do envolvimento das crianças, principalmente em espaços maiores como quadras esportivas e pátios.

7

Em algumas escolas, a equipe da Viva atrasou e comprometeu o andamento das atividades escolares. Com a maior parte das escolas fica em locais afastados e de difícil acesso, é preciso prever o tempo de deslocamento dos contadores e contar com imprevistos.

8

Observamos que o perfil dosicineiros é bem diferente. Enquanto alguns investem na conquista do interesse genuíno das crianças, se aproximando com delicadeza e construindo uma relação respeitosa e criativa com as crianças, outros investem na retenção da atenção através da autoridade. Alguns oficineiros tiveram dificuldade de controlar o grupo e trataram os alunos de forma inadequada e algumas vezes usando uma linguagem inapropriada para a idade das crianças.

Conclusão

Conclusão

De forma geral, a iniciativa do Projeto ConVida foi bem avaliada pelos entrevistados, sejam professores ou coordenadores. Tanto a contação de histórias quando a oficina do Jogo “Eu Conto” tiveram boa receptividade nas escolas participantes.

Por se tratar da primeira fase do projeto, é natural que alguns ajustes precisem ser feitos para garantir o melhor aproveitamento dos alunos. Este relatório tem o intuito de apontar possíveis pontos de melhoria para este projeto que já mostra resultados positivos em cada escola participante desde o primeiro dia. Caso o projeto siga por outras escolas, outras cidades e outros estados, sugerimos como pontapé inicial uma formação completa dosicineiros não só sobre o jogo que estão apresentando, mas também sobre o trato com grupos de crianças de diferentes idades e de contextos muito distintos dos ambientes hospitalares, que pareceu ser o grande desafio dos profissionais e voluntários que participaram do projeto.

No mais, o projeto se mostrou um ótimo incentivo para uma maior aproximação dos alunos do universo da literatura e da contação de histórias, e se coloca como um catalizador da imaginação, da capacidade criativa, do desenvolvimento das emoções e sentimentos das crianças.

FICHA TÉCNICA

Direção Geral: **SUZEL FIGUEIREDO**

Gerente de pesquisa: **FABIANA SILVA**

Gestora do projeto: **MARIANA LIMA**

Entrevistas e observações: **CARLOS MARINHO, CAROLINA MANDÚ,
EDNA CARANIERI, MARIA PIMENTEL, ANA MARTINES**

Coordenação do campo: **CARLOS MARINHO**

Análise: **MARIANA LIMA**