

PAPERCRAFT COMO ESTRATÉGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DA HABILIDADE COM A RÉGUA NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Isabella Capistrano ¹

Larissa Capistrano ²

INTRODUÇÃO

A construção de modelos esquemáticos é uma alternativa viável para o ensino de diversas disciplinas, pois, através da confecção de modelos, é possível representar conceitos e promover o raciocínio lógico e a coordenação motora dos estudantes (BORBA, SILVA, 2024).

O aspecto lúdico da atividade que envolve a construção, como no caso do papercraft, técnica de modelagem em papel, possibilita que o processo de ensino aprendizagem seja mais atrativo, transformando o processo em uma educação prazerosa, participativa e inovadora, no qual o estudante desenvolve as suas habilidades por meio dos sentimentos de espontaneidade (CARGNIN, DALLABONA, 2014; BORBA, SILVA, 2024)

De acordo com Cargnin e Dallabona (2014), a modelagem em papel é uma ótima ferramenta para o ensino por ser uma técnica de fácil aquisição e financeiramente acessível. O papercraft é uma técnica semelhante à proposta do origami, mas que, além da dobradura, envolve recorte e colagem. Dessa forma, torna-se uma proposta interessante para o desenvolvimento de habilidades de coordenação motora e uso de ferramentas como a tesoura e a régua.

O objetivo deste trabalho é descrever uma atividade didática realizada com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, que teve como propósito o desenvolvimento da habilidade de manuseio da régua, além do estímulo à criatividade e à percepção de características tridimensionais em personagens.

¹ Licenciada em Ciências Biológicas pela Unicamp e em Pedagogia pelo IFSuldeMinas. Mestra em Ensino de Ciências e Matemática pela Unicamp, prof.isabellacapistrano@gmail.com ;

² Licenciada em Matemática pela PUC-Campinas e Especialista em Educação em Ciência e Matemática pelo IFSP Capivari, larissa.capistrano@gmail.com



MATERIAIS E MÉTODOS

Essa atividade foi aplicada em uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais de uma escola particular do município de Campinas-SP, onde uma das autoras atuava como professora regente.

A dinâmica dessa atividade consistiu na construção de um boneco em papercraft, utilizando materiais simples como papel, tesoura e cola. Essa prática integrou conceitos matemáticos e artísticos, assim como a percepção em relação à organização dos membros do corpo humano, sendo, portanto, uma atividade de caráter interdisciplinar.

A atividade foi realizada durante as aulas do componente curricular de “Cultura Maker” com duração de dois encontros de 100 minutos cada (equivalente a duas aulas de 50 minutos).

No primeiro momento, foi apresentado o conceito de papercraft dentro de uma proposta de diversas possibilidades de uso do papel, reconhecendo-o como um material muito versátil; além de destacar a importância da precisão das medidas para a construção de um modelo tridimensional.

No segundo momento, o foco foi o uso da régua para medir e traçar cada parte do boneco em papercraft, conforme figura 1, promovendo o desenvolvimento da coordenação motora fina e o aprendizado sobre a realização de medidas com precisão.

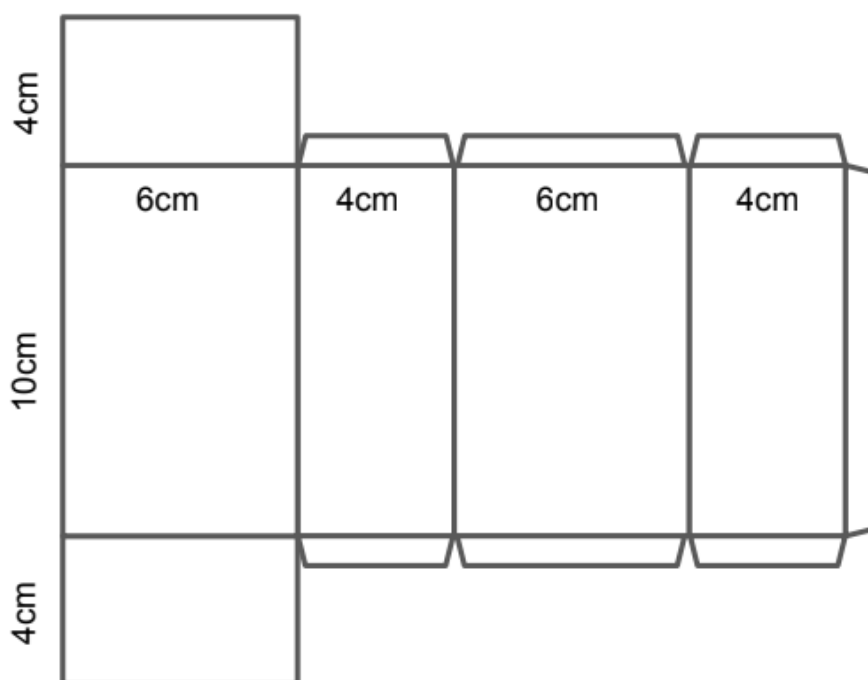


Figura 1: modelo de papercraft desenvolvido para a atividade do 5º ano

O segundo encontro foi dedicado à personalização do boneco de papercraft por cada estudante, os quais tiveram a liberdade para criar conforme seus interesses (personagens de desenhos, animais, alguma personalidade ou eles próprios), além da finalização do papercraft com o recorte e colagem para a montagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta do papercraft foi desenvolver as habilidades dos estudantes relacionadas à coordenação motora e ao uso de ferramentas, a atividade foi conduzida durante as aulas de Maker.

Os estudantes foram orientados em relação às medidas seguindo o passo a passo apresentado na lousa, o qual foi o momento considerado mais significativo para a aplicação prática e para a observação das dificuldades relacionadas à coordenação motora na manipulação das ferramentas: régua e tesoura.

Na aula seguinte, foi apresentado o raciocínio lógico para a personalização do papercraft a partir de um modelo desenvolvido pela professora-autora, o que permitiu identificar as partes do corpo do papercraft.

Posteriormente, os estudantes realizaram a personalização de seus modelos conforme interesse próprio, produzindo eles próprios, personagens de desenho ou animais, conforme figura 2. Dessa forma, foi possível promover o desenvolvimento da criatividade.



Figura 2: papercraft desenvolvidos por estudantes do 5º ano

CONCLUSÃO

O trabalho aqui relatado tem como propósito descrever uma atividade aplicada e desenvolvida em uma turma de 5º ano, com o objetivo de exemplificar como o papercraft, técnica artística que envolve dobra, recorte e colagem de papel, pode ser utilizado como uma estratégia lúdica para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao uso de ferramentas, como régua e tesoura; de criatividade, de coordenação motora e de raciocínio lógico em estudantes de diferentes níveis de ensino.

O uso dessa estratégia pode ser aplicado em diferentes níveis de ensino e componentes curriculares, inclusive de forma interdisciplinar, pois apresenta-se como uma atividade eficaz para o estímulo ao desenvolvimento integral do aluno, além de ser um recurso de fácil acesso para professores .

5. REFERÊNCIAS

BORBA, O. V. S.; SILVA, F. F. O uso de papercrafts enquanto recurso pedagógico para o ensino-aprendizagem de ciências nos anos finais do ensino fundamental. Revista artes de educar, 2024.

CARGNIN, A. B. (2014). Modelos esquemáticos em papercraft: Uma proposta de ação pedagógica para o ensino de Ciências Naturais. Maiêutica - Ciências Biológicas, v. 2, n. 1.

