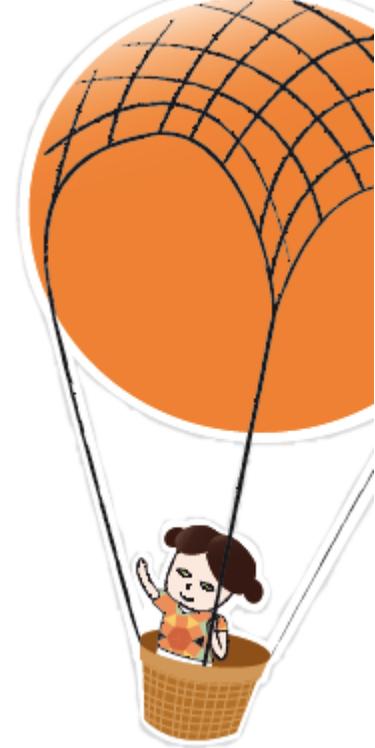




E se  
Eu Fosse o  
Autor?



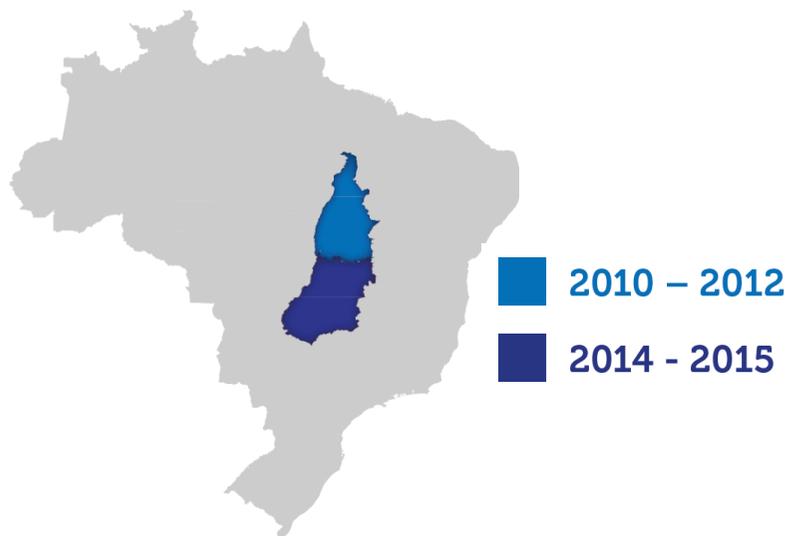
# SOBRE O PROJETO

Nos últimos quatro anos a ONG Casa da Árvore dedicou-se intensamente ajudar a escola pública a enfrentar uma crise que se agrava profundamente no Brasil: o desinteresse pela leitura entre crianças e adolescentes. Entre todos os inúmeros desafios compartilhados com professores, gestores, pais e alunos do ensino fundamental e médio, seja na cidade ou no campo, o incentivo à leitura foi o maior. A decisão de desenvolver um projeto que atue diretamente nesta problemática foi motivada pela nossa compreensão de que a leitura é uma das mais poderosas formas de construção do conhecimento. Entendemos também que as habilidades para leitura são fundamentais na formação de cidadão crítico, capaz de compreender sua realidade e de transformá-la.

No Brasil, as instituições responsáveis por avaliar o índice e a qualidade da leitura no Brasil, o brasileiro está a cada ano lendo menos e cada vez com mais dificuldades. Diante desta crise o desafio é entender os motivos desse retrocesso. Como compreender a leitura em uma sociedade onde as telas, as redes sem fios e os programas de computadores estão cada vez mais presentes nos significados que construímos para o mundo? Como a escola pode se apropriar dessa cultura digital para ressignificar seu papel na formação desses jovens e voltar a incentivá-los a serem leitores?

Desde 2010 auxiliamos redes municipais e estaduais de ensino a construir suas próprias respostas para esses desafios por meio do projeto “E se eu fosse o autor? – cultura digital e aprendizagem criativa”. Não se trata de um modelo pronto, mas sim de uma estratégia para enfrentamento do problema, orientada para que cada comunidade escolar encontre, nas experiências culturais digitais de seus alunos e professores, uma forma própria de incentivar a leitura literária e o desenvolvimento de habilidades necessárias para a leitura crítica de um mundo conectado.

## REALIZAÇÕES



## REALIÇÕES DA METODOLOGIA



## Veja os índices de leitura de livros entre crianças e adolescentes

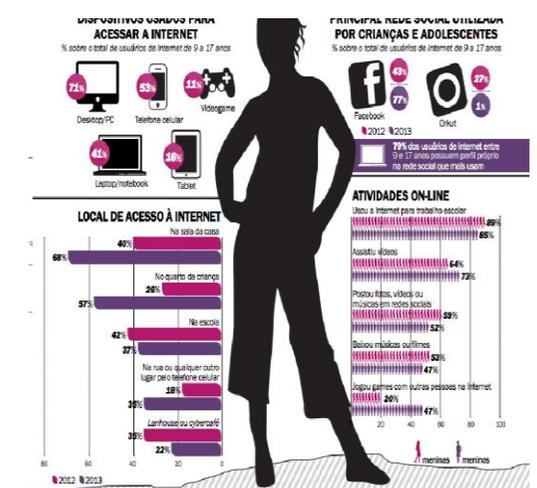


Fonte: Ibope Inteligência/Fundação Pró-livro .com.br

## 53% das crianças e adolescentes internautas no Brasil usam celulares

Da publicação com IDC News Service 06/08/2014 - 11:45 - Atualizada em 06/08/2014 - 13:04

A pesquisa TIC Kids Online 2013 ouviu 2.261 internautas entre 9 e 17 anos e registrou aumento também no uso das redes sociais

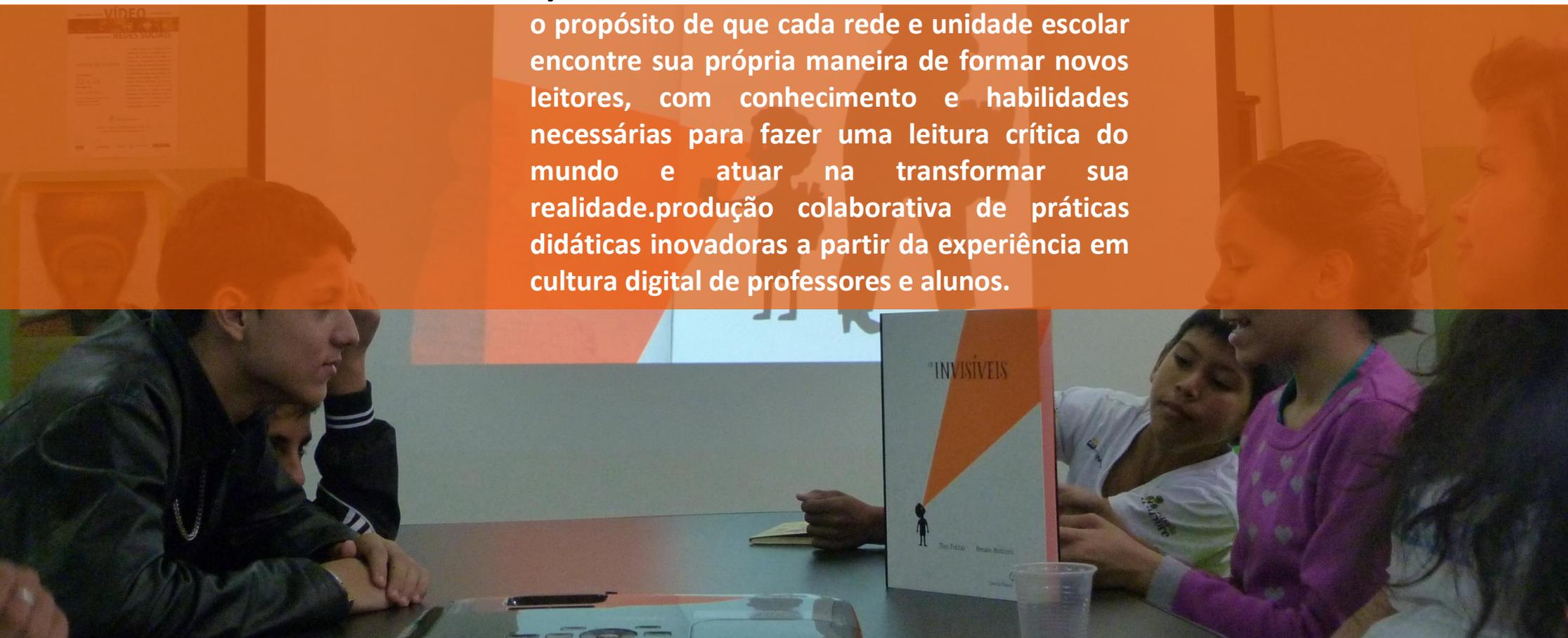




## OBJETIVOS

Orientado para promoção de pequenas transformações na comunidade escolar, o projeto E se eu fosse o autor? propõe-se a auxiliar redes de ensino a desenvolverem sua vocação para inovação em processos de aprendizagem e incentivo à leitura.

Nesse sentido, todas as estratégias adotadas e ações realizadas devem estar em harmonia com o propósito de que cada rede e unidade escolar encontre sua própria maneira de formar novos leitores, com conhecimento e habilidades necessárias para fazer uma leitura crítica do mundo e atuar na transformação da realidade. produção colaborativa de práticas didáticas inovadoras a partir da experiência em cultura digital de professores e alunos.



# ESTRATÉGIAS DO PROJETO

Para provocar os resultados desejados o projeto *E se eu fosse o autor?* propõe uma atuação centrada na transformação das pessoas. Por isso está organizado em um programa de formação continuada de professores, na ampliação da jornada de aprendizagem de leitura e tecnologia dos alunos e na mobilização da comunidade escolar em favor da leitura.

Acompanhando o calendário escolar desenvolvemos ciclos semestrais de atividades, levando a cultura da inovação para ambientes de gestão, salas de aulas, laboratórios de informática, bibliotecas e outros espaços culturais públicos, além de ambientes informais de aprendizagem.

## ***Estratégia 1) Laboratório de Práticas Pedagógicas Inovadoras***

Programa de formação continuada dedicado a ampliar a experiência e habilidades didáticas e tecnológicas de professores por meio de experiência prática de desenvolvimento e autoria. Integra momentos coletivos de pesquisa, reflexão e produção coletiva com suporte individual na ampliação do conhecimento e no desenvolvimento de recursos didáticos, além de auxiliar a atuação do professor em sala de aula durante aplicação experimental.

## ***Estratégia 2) Laboratório Criativo de Leitura e Tecnologia***

Ambiente de experimentação e aprendizagem colaborativa destinado a atender alunos da rede pública, no contraturno da escola. Durante encontros semanais grupos de alunos se reúnem para explorar novas dimensões da leitura e da literatura, a partir da cultura digital. A motivação para as jornadas vem do desafio de produzir conteúdos multimídias e interativos como, vídeos, mapas digitais, e-book e ações em redes sociais. Assim, em um ambiente que estimula a criatividade, a participação e a reflexão os educadores da ONG Casa da Árvore mediam processos de aprendizagem resultado das experiências culturais de cada participante.

## ***Estratégia 3) Banco de Aulas Criativas***

Toda a experiência de construção de conhecimento mediada dentro das ações do projeto *E se eu fosse o autor?* resulta também na sistematização de planos de aula, sequências de didáticas, projetos e objetos de aprendizagem. Reunir, compartilhar, discutir e recriar esses conteúdos é uma estratégia de mobilizar rede de atores da educação pública em favor da melhoria da qualidade do ensino público.



# RESULTADOS

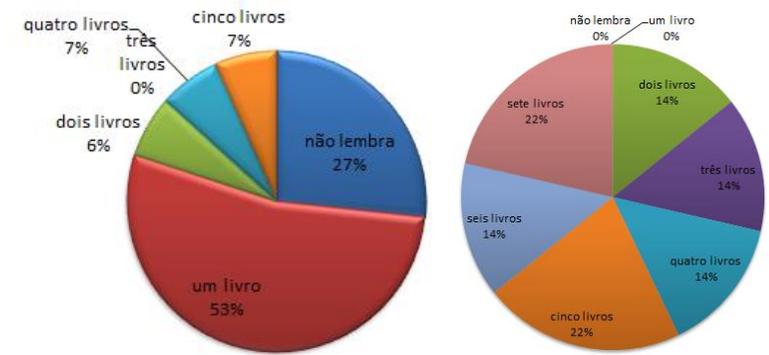
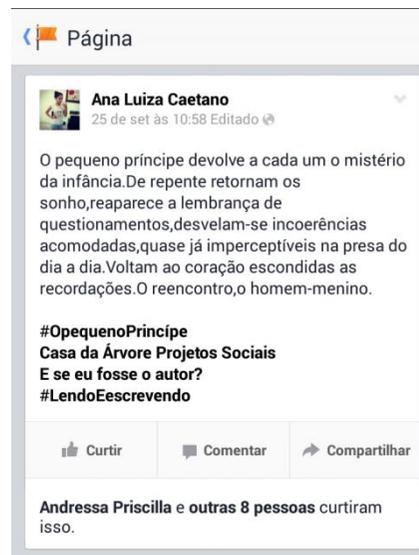
O principal indicador adotado para avaliar os resultados é a frequência de leitura literária dos alunos. Para isso aplicamos no início de cada ciclo do *Lab Criativo* o Marco Zero de Leitura, um questionário realizado de maneira orientada a todos os participantes da atividade. Ao longo da atividade utilizamos uma *Ficha Individual de leitura* para acompanhar a evolução. Desta forma identificamos características do hábito de leitura do aluno, suas principais motivações, a quantidade de livros literários lidos no último trimestre e características a apropriação que o aluno teve destas leituras. Comparando as médias históricas do último ano temos uma evolução significativa nesse indicador (gráfico ao lado).

Tão importantes como o aumento da frequência de leitura espontânea são as transformações sutis na relação dos participantes com a leitura, a literatura, as linguagens multimídias e sua visão sobre seu itinerário de aprendizagem. Através de práticas de auto-avaliação, análise de conteúdos e comportamentais. Com estes instrumentos percebemos o reconhecimento por parte dos alunos das suas dificuldades suas motivações para enfrentar esse problema. Já no que se refere às habilidades tecnológicas é possível perceber transformações que geram um empoderamento, o protagonismo e de autonomia dessas crianças. Como declara os pequenos Carlos Eduardo (12 anos) e Ana Luiza (13 anos).

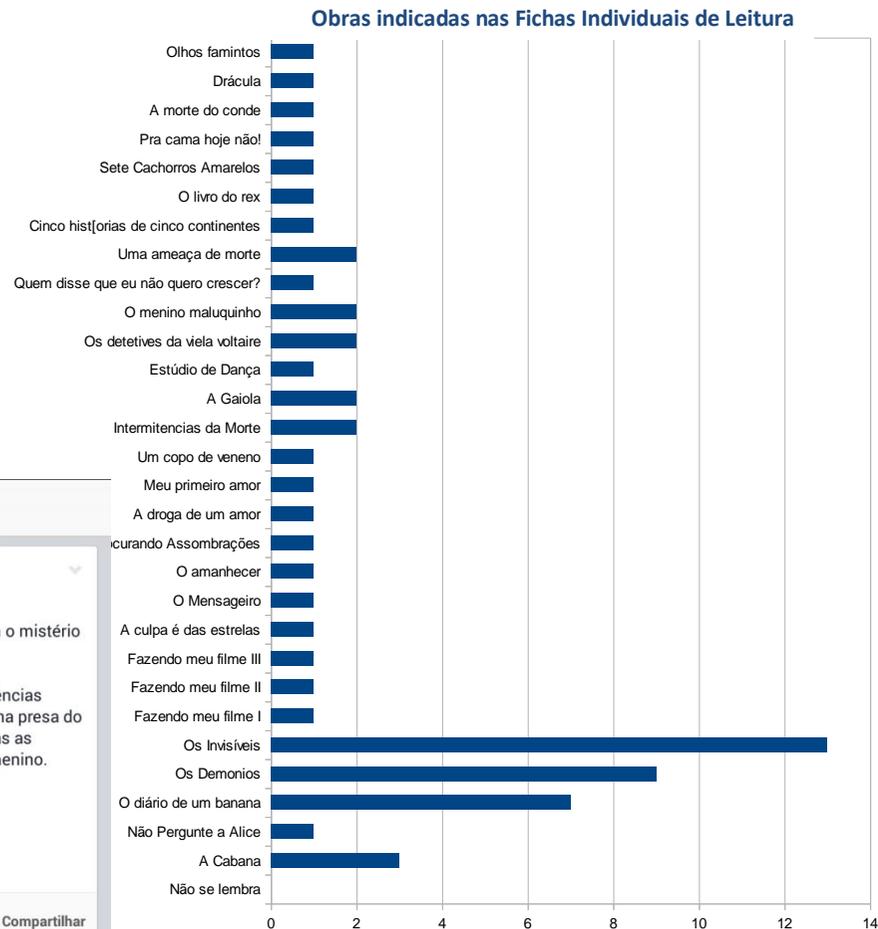
*Porque gostou do projeto?*

Porque eu aprendi muitas coisas novas, minhas dificuldades acabaram, eu tinha um problema muito ruim com a língua portuguesa, mas aqui eu melhorei muito aqui os professores me ensinaram cada vez mais a ler, depois que eu entrei nesse projeto "E se eu fosse o autor?" eu li muitos livros e aprendi que, se você ler mais livros mais coisas você vai aprender e sei assim que hoje eu aprendi muitas coisas novas.

que está bem pro mim e aprendi a fazer coisas novas no computador aprendi uma coisa que nunca antes usava para contar o fundo de uma imagem e colocá-la dentro.



FREQUÊNCIA LITERÁRIA: Antes do Lab Criativo      Depois do Lab Criativo





Prêmio Telecentros 2014 Brasil



## + RESULTADOS

Recebemos os principais prêmios nacionais de inovação em 2014. Acima, demonstrações do interesse de pesquisadores e gestores públicos de educação pelo *E se eu fosse o autor?*. Ao lado, espaços ocupados nos principais veículos de comunicação regionais e nacionais ampliando as discussões sobre o tema. Destaque para os parceiros nos municípios, em cerimônias de recebimento de prêmios em Brasília, Rio de Janeiro e São Paulo.

### Tecnologia a favor da literatura

Após a leitura de obras literárias, estudantes recriam histórias por meio de fotos, vídeos e redes sociais

**Sinestesia**  
Editora de Educação

Atuais nos municípios de ensino de Senador Canelas (GO) estão recebendo uma "matrícula" da tecnologia no incentivo à leitura de obras literárias por meio do projeto "E se eu fosse o autor?".

Inspirados nos livros, eles se tornam autores das próprias histórias e podem consultá-las usando fotos, vídeos e redes sociais. Uma estratégia eficiente para levar o aluno ao contato com a leitura, proposta pela ONG Casa da Arvore em parceria com a Prefeitura Municipal de Senador Canelas, por meio da Secretaria Municipal de Educação e financiado pelo Programa Integração Projetos Comunitários - IPC.

A cada oficina do projeto os alunos são desafiados a se transformarem em autores após a leitura das obras. Eles produzem vídeos, livros digitais e outras peças midiáticas. "Nosso objetivo é despertar pela Casa da Arvore que reconheça a necessidade de estimular a cultura de inovação em práticas pedagógicas entre nossos professores. Estes conteúdos foram feitos com a participação dos próprios alunos. A experiência na ONG com a tecnologia digital, associada à proposta que a equipe pedagógica da instituição tem em relação aos desafios da rede municipal de ensino, tem gerado resultados que estão sendo incorporados no nosso projeto público pedagógico", informou a secretária municipal de Educação, Fabiana Biaz.

"O 'E se eu fosse o autor?' tem sendo desenvolvido desde o final de junho deste ano e em apenas três meses já aponta resultados positivos. De acordo com dados da Secretaria de Educação e Cultura do município, o cenário mudou significativamente. Antes do projeto, 71,25% dos alunos não haviam lido literatura nos últimos três meses, e agora 37,65% dos alunos dizem se lembrar com clareza de terem lido de 2 a 4 livros.

A atual presidente da Casa da Arvore e também autora de educação e tecnologia, Leila Dias, está estudando os resultados do "E se eu fosse o autor?" em uma tese de mestrado na área de comunicação, cidadania e educação, que faz na Universidade da Paraíba, em Paraíba.

Os professores interessados em integrar o projeto são capacitados por uma equipe da Casa da Arvore e recebem suporte para serem multiplicadores em escolas que ainda não são desassistidas ações. Eles passam pela Oficina de Práticas Pedagógicas e depois são acompanhados pela diretoria de ensino da Secretaria de Educação.

**Prêmio**

Em outubro, o projeto desenvolvido em Senador Canelas recebeu o prêmio Nacional de Inovação Social, por inovação no incentivo à leitura e apropriação da cultura digital, após passar por um processo de seleção realizado por membros do Ministério de Ciência, Tecnologia e Inovação, Ministério de Desenvolvimento Social e Combate à Fome, SEBRAE Nacional, Grupo TECN e ABE.

### Prêmio Finep de Inovação

## Casa da Arvore é premiada

ONG RECEBEU PREMIAÇÃO PELO PROJETO E SE EU FOSSE O AUTOR EM CERIMÔNIA REALIZADA NO RIO DE JANEIRO

**Capas Bites**

A presidente da Casa da Arvore, Leila Dias, recebeu o prêmio de Inovação Social em uma cerimônia realizada no Rio de Janeiro, em outubro de 2014. O projeto "E se eu fosse o autor?" foi premiado em uma categoria de inovação social por meio de uma estratégia de incentivo à leitura de obras literárias por meio de fotos, vídeos e redes sociais.

**Manual para dias chuvosos**

Projeto desenvolvido em parceria com a Prefeitura Municipal de Senador Canelas, por meio da Secretaria Municipal de Educação e financiado pelo Programa Integração Projetos Comunitários - IPC.

**Forma, UltraAlfabeto**

Projeto desenvolvido em parceria com a Prefeitura Municipal de Senador Canelas, por meio da Secretaria Municipal de Educação e financiado pelo Programa Integração Projetos Comunitários - IPC.



## VOU educação

ULTIMAS • DICIONÁRIOS • ONDE ESTUDAR • PAIS E PROFESSORES • PESQUISA ESCOLAR • SIMULADOS • ENEM • FIES • PROUNI • VESTIBULAR

Material de estudos  Faculdades  UF  Tipo   Dicionários  Seleccione o idioma

Entender as grandes guerras é entender os dias de hoje.

passa o mouse

## Projeto usa criatividade e tecnologia para estimular interesse pela leitura

Do Porvir 20/08/2014 | 13h15

Treine para o Enem >



Uma história, muitas leituras, saberes compartilhados

Projeto de incentivo à criatividade estimula o uso de cultura

## ATIVIDADES

A Casa da Árvore – Cultura Digital e Aprendizagem Criativa possibilita que redes municipais de ensino interessadas em implementar o *E se eu fosse o autor?* possam fazê-lo de acordo com suas demandas. Oferecemos na forma de serviço cada uma das três estratégias do projeto.

### LAB DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS (Lab de Inovação)

Programa de formação continuada de professores que acompanha grupos de até 20 profissionais da educação pelo período de um semestre, totalizando 40 professores anualmente. Dividido em quatro ciclos, essa linha de atuação desencadeia ações de pesquisa, experimentação tecnológica e didática, além do suporte para os professores capacitados realizarem sequências didáticas para até 600 alunos.

*Ciclo I:* Lab de Práticas Inovadoras: Formação imersiva dedicada a identificar as habilidades e desejos de aprendizagens dos professores. Desenvolver projetos básicos de sequências didáticas de incentivo à leitura. Experiência de ampliação de habilidades tecnológicas e didáticas através de exercícios de criação e autoria. Carga horária: 30 horas presenciais.

*Ciclo II:* Acompanhamento individual: Encontros individuais dentro dos horários de planejamento de cada professor, dedicados a desenvolvimento de recursos didáticos e ampliação das habilidades de acordo com cada projeto de sequência didática dos participantes. Carga horária: 4 horas presenciais para cada professor.

*Ciclo III:* Labs Colaborativos: Série de três oficinas sobre abordagens educativas para redes sociais, mapas digitais, linguagens visuais. Atividades de formação complementar desenvolvida pela equipe da Casa da Árvore em parceria com os professores em formação. Carga horária 4 horas cada lab.

*Ciclo IV:* Banco de Aulas Criativas: Publicação digital da série de sequências e recursos didáticos desenvolvidos pelos professores da rede durante o programa de formação continuada.



## LAB CRIATIVO DE LEITURA E CULTURA DIGITAL (Lab Criativo)

Espaço multimídia de incentivo à leitura para alunos da rede municipal. Criado a partir da ocupação de aparelhos públicos como bibliotecas, telecentros e pontos de culturas com programa de atividades de leitura e cultura digital.

Consiste em ampliar os recursos tecnológicos do local cedido pelo município e na realização de um programa de atividades ao longo de um ano letivo, oportunizando à crianças e adolescentes o desenvolvimento de habilidades artísticas, tecnológicas e de leitura.

A cada semestre o Lab Criativo oferecerá uma grade de atividades que oportunizarão um total de até 1160 vagas, distribuídas entre as atividades descritas abaixo:

*Lab Mob:* Oficinas de leitura e produção de mídias realizadas em ambientes escolar como estratégia de mobilização do público alvo e divulgação do projeto. Carga horária: até 4 horas cada. 10 turmas de 20 alunos cada. Carga horária total: 40 horas. Total atendidos: 200.

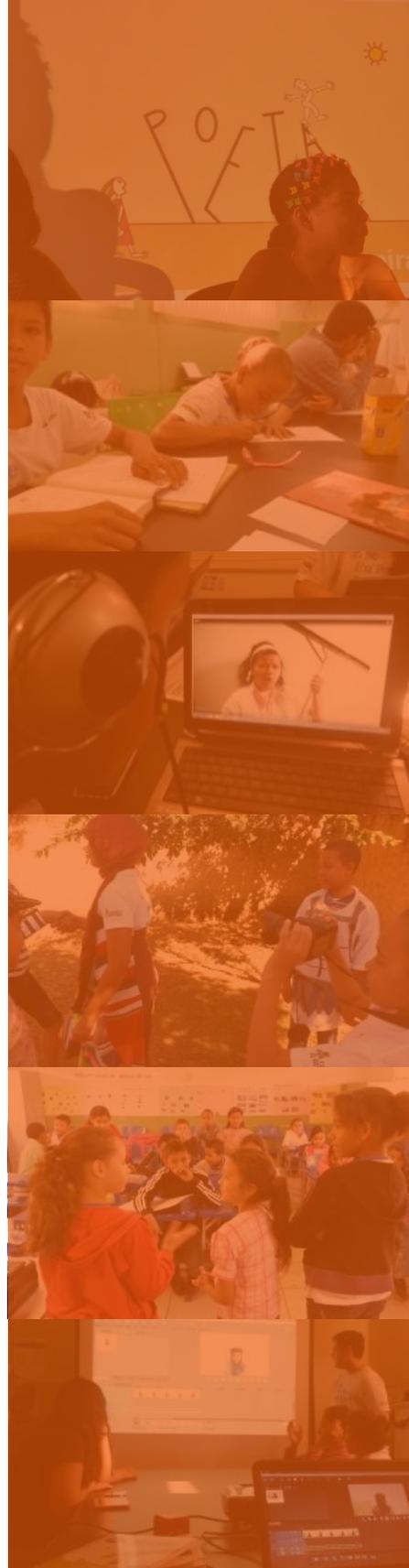
*Lab Criativo:* Atividades oferecidas no contraturno escolar na sede do projeto. Reúne grupos de crianças e adolescentes interessados em produzir vídeos, livros digitais, ações em redes sociais, mapas digitais e outras expressões culturais multimídia inspirados em experiências de leitura. Carga horária: 72 horas por grupo. 8 grupos 15 alunos. Carga horária total realizada: 576 horas. Total de vagas oferecidas: 120.

*Sessões literárias interativas:* Atividades culturais de mediação de leitura de forma interativa. Sessões abertas ao público, onde são realizadas exposições e atividades de reflexão e debate sobre filmes adaptados da literatura, atividades de contação interativa de histórias, entre outros. Carga horária total prevista: 40 horas. 20 edições para grupos de até 40 participantes: 800.

### *Recursos do Lab Criativo \**

4 computadores, 4 tablets, 1 projetor, 100 títulos literários,

*\* Os equipamentos adquiridos para criação do Lab Criativo serão patrimônio da Prefeitura Municipal parceira.*



## MAIS INFORMAÇÕES

Associação Casa da Árvore

CNPJ 09.169.589/0001-20

[www.casadaarvore.art.br](http://www.casadaarvore.art.br)

[www.facebook.com/ong.casadaarvore](https://www.facebook.com/ong.casadaarvore)

Skype: casadaarvore1

Coordenador Geral: Aluísio Cavalcante (62) 8144-1973  
diretoria@casadaarvore.art.br

Presidente: Leila Dias Antonio (35) 9150-8007

  
telinha de cinema

E se  
Eu Fosse o  
Autor?

  
Escola  
Criativa  
Digital

  
Mochila  
Digital

  
ResTelinha

semana de educação  
artes digitais



Realização



Apoio



Patrocínio

