



## MESTRE VITALINO:

uma experiência interdisciplinar no contexto das comemorações juninas escolares

**Aline Jaislane de Souza Tavares<sup>1</sup>**  
**alinetavares285@gmail.com**

**José Ricardo Lopes Ferreira<sup>2</sup>**  
**r2ferreira.edf@gmail.com**

### RESUMO

Este artigo objetiva-se apresentar uma experiência fundamentada em um projeto interdisciplinar com alunos do 2º ano do ensino fundamental, anos iniciais, de uma escola da rede privada da cidade de Maceió/AL. O projeto foi estruturado a partir dos estudos sobre metodologias ativas no intuito de promover uma aprendizagem crítica e significativa no contexto das comemorações juninas com o tema “Mestre Vitalino: mãos que dão vida ao barro”. A pesquisa apresenta um enfoque qualitativo descritivo do tipo relato de experiência. O grupo participante foi composto por dezessete alunos do 2º ano do ensino fundamental de uma escola privada de Maceió. Para coletar os dados adotou-se um diário de campo e registros audiovisuais. Os dados foram analisados a partir da técnica da Análise de Conteúdo. Concluiu-se que o projeto promoveu aos estudantes, sujeitos ativos no processo de ensino e aprendizagem desenvolvendo habilidades como autonomia, tomada de decisão e estimular a busca pelo conhecimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação básica - Metodologias ativas - Aprendizagem.

## 1 INTRODUÇÃO

A educação na atualidade, de acordo com Ramos e Xavier (2017), tem se deparado com o desafio de superar a lógica de um processo de ensino e aprendizagem fundamentada no mecanismo de transmissão, memorização e reprodução dos conhecimentos.

Essa perspectiva coloca o estudante como um espectador da aula, de modo em que arrume uma postura passiva no processo de ensino e aprendizagem. Nesse cenário o professor é visto como protagonista e detentor do conhecimento e em certas ocasiões o transmite de forma padronizada, a desconsiderar as especificidades dos estudantes, os conhecimentos prévios e os aspectos culturais e sociais que a escola se encontra.

Frente ao exposto, este artigo objetiva-se a apresentar uma experiência fundamentada em um projeto interdisciplinar. A motivação para o desenvolvimento do projeto parte da necessidade de atribuir sentido e significado para as apresentações

---

<sup>1</sup> Especialista em Língua Brasileira de Sinais pela UNIVASF. Licenciada em Pedagogia pela UFAL. [alinetavares285@gmail.com](mailto:alinetavares285@gmail.com). Docente da Educação Básica.

<sup>2</sup> Mestre em Educação pela UFAL. Licenciado em Educação Física pela UFAL. [r2ferreira.edf@gmail.com](mailto:r2ferreira.edf@gmail.com). Docente do Ensino Superior.



desenvolvidas nas comemorações juninas.

Portanto, justifica-se a medida em que se desenvolve uma experiência no contexto da sala de aula que visa superar o modelo reprodutivista de apresentações, que costumam não dialogar com o projeto pedagógico da escola, promovendo a construção do conhecimento crítica e significativa para o estudante.

Para isso, foi estruturado um projeto interdisciplinar que contemplasse os aspectos sociais, históricos e artísticos do período junino. Desta forma, a escolha do tema norteador se deu em virtude de homenagear os 110 anos do ceramista Vitalino Pereira dos Santos, conhecido popularmente como Mestre Vitalino.

A pesquisa apresenta um enfoque qualitativo descritivo do tipo relato de experiência. O grupo participante foi composto por dezessete estudantes do 2º ano, de uma escola privada da cidade de Maceió, com idades compreendidas entre 6 e 7 anos, sem distinção de gênero.

Para coletar os dados adotou-se um diário de campo e registros audiovisuais. Os dados foram analisados a partir da técnica da Análise de Conteúdo e sistematizados em quatro etapas para melhor entendimento dos leitores, são elas: (i) Mapeamento inicial; (ii) Problematização; (iii) Desenvolvimento; e (iv) Culminância.

## 2 AS METODOLOGIAS ATIVAS

Para Morán (2015), entende-se metodologias ativas como um conjunto de estratégias didáticas sistematizadas em atividades complexas, que demandam tomada de decisão, trabalho colaborativo, pensamento crítico e estímulo a criatividade.

Em consenso, Berbel (2011), afirma que as metodologias “baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais (p. 29)”.

Nesse sentido, a construção do conhecimento acontece a partir de um cenário construído pelo docente que envolve a resolução de problemas ou situações reais, que possivelmente o estudante venha a encontrar na vida profissional, ou ainda no decorrer da formação (MORÁN, 2015).

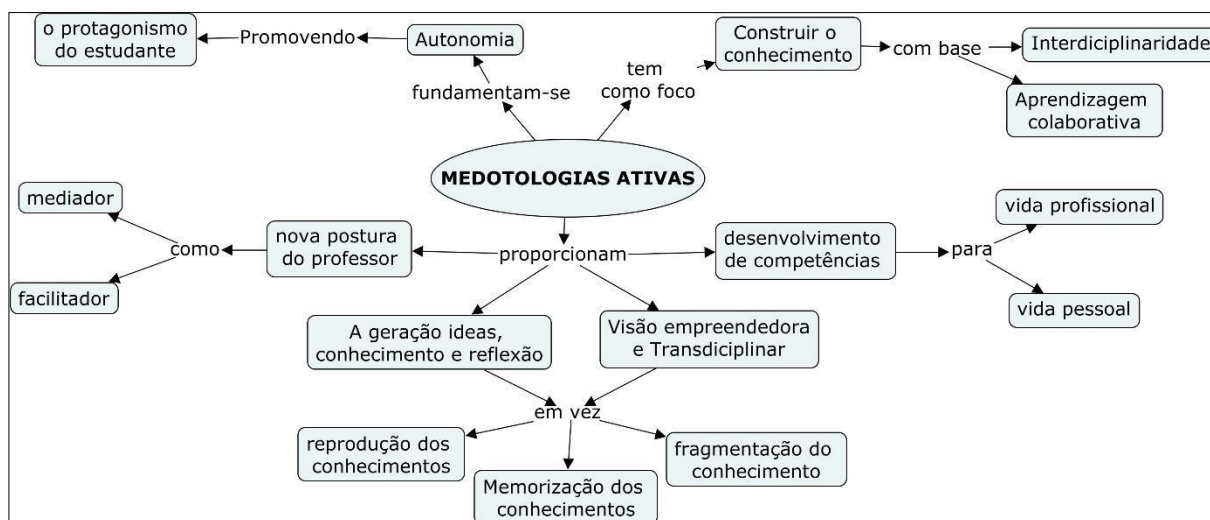
As metodologias ativas, de acordo com Mattar (2017), convidam o estudante participar de forma ativa do processo de ensino e aprendizagem, a partir de diferentes perspectivas. Desse modo, desenvolvem-se as habilidades e competências, por meio de



experiências colaborativas com fundamentos interdisciplinares (CAMARGO, 2018).

O mapa conceitual a seguir (Figura 1) representa as características das metodologias ativas com base em Camargo (2018), ao destacar que sua incorporação promove contribuições significativas para o desenvolvimento profissional e pessoal dos estudantes.

Figura 1 – Mapa conceitual sobre as características das Metodologias Ativas



Fonte: Os autores, baseados em Camargo (2018).

Para isso é necessário um cenário personalizado que seja favorável para proporcionar a aprendizagem dos conceitos e o desenvolvimento de habilidades metacognitivas, que estão ligadas ao conhecimento, que auxiliam na escolha da estratégia pertinente para cada situação.

Autores como Camargo (2018), Morán (2015), Berbel (2011) e Mattar (2017) concordam que as metodologias ativas pressupõem uma nova postura do professor. O professor torna-se responsável por criar cenários de aprendizagens que estimulem o raciocínio dos estudantes, a tomada de decisão, a autonomia, o trabalho colaborativo, a resolução de problemas e a reflexão crítica.

Camargo (2018) destaca que as metodologias ativas buscam fomentar no estudante a visão empreendedora transdisciplinar, e motivar a produção de ideias, conhecimentos e sua reflexão, elas estimulam o desenvolvimento holístico do estudante.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO



A pesquisa apresenta um enfoque qualitativo descritivo do tipo relato de experiência e tem como principal objetivo apresentar uma experiência fundamentada a partir de um projeto interdisciplinar referente às comemorações juninas.

O grupo participante foi composto por 17 estudantes, sem distinção de gênero, com idades compreendidas entre 6 e 7 anos. Estes, matriculados no 2º ano do ensino fundamental, numa escola particular do município de Maceió/AL.

Para coleta de dados foram utilizados registros audiovisuais e um diário de campo, utilizados para registrar as situações de construção do conhecimento por parte dos estudantes em todo o percurso do projeto.

Os dados foram analisados a partir da técnica da Análise de Conteúdo (BARDIN, 2010) e sistematizados em quatro etapas para melhor entendimento dos leitores, são elas: (i) Mapeamento inicial; (ii) Problematização; (iii) Desenvolvimento: uma construção interdisciplinar; e (iv) Culminância, intitulada Mestre Vitalino: mãos que dão vida ao barro.

O projeto intitulado “Mestre Vitalino: mãos que dão vida ao barro” foi dividido em quatro etapas descritas detalhadamente neste tópico do trabalho. O mapeamento inicial tratou-se de se aprofundar nos conhecimentos prévios dos estudantes a partir do lançamento da temática. Na problematização foram desenvolvidas discussões acerca do conhecimento prévio dos estudantes, as pesquisas realizadas e o documentário proposto pela professora. O desenvolvimento trouxe como se deu o trabalho interdisciplinar entre os componentes curriculares Artes, Língua Portuguesa, Música e Educação Física. Por fim a culminância do projeto que foi composta pela apresentação artística de doze estudantes.

### 3.1 MAPEAMENTO INICIAL

Como abordagem inicial, foi apresentado aos estudantes o tema escolhido para o projeto relacionado às apresentações juninas da escola em uma roda de conversa que partiu da seguinte problemática: “Vocês conhecem o Mestre Vitalino?”. A princípio identificou-se que os estudantes não conheciam o ceramista, no entanto, alguns conheciam os bonecos de barro e a feira de Caruaru.

Frente a isso, foi proposto o desenvolvimento de uma pesquisa sobre a biografia, as obras e o impacto artístico do mestre Vitalino. Os estudantes foram orientados a procurar





em livros, em conversas com os familiares e em sites da web.

### 3.2 PROBLEMATIZAÇÃO

Na aula seguinte, a professora iniciou com uma roda de conversa no intuito de verificar os resultados das pesquisas desenvolvidas pelos estudantes. Dados do diário de campo mostram que as pesquisas identificaram elementos como nome completo do artista, data e local de nascimento, como se desenvolveu na carreira de ceramista, suas principais obras e data e local de falecimento.

Em seguida, a professora indagou sobre a importância do trabalho do mestre Vitalino como patrimônio nordestino. Os estudantes disseram que as imagens produzidas pelo ceramista se voltavam para elementos da realidade em que ele vivia na região agreste do estado de Pernambuco.

Diante disso, foi feita a reprodução do documentário: “Mestre Vitalino”<sup>3</sup>. Com o objetivo de apresentar informações sobre vida e obras de Vitalino, narrado por amigos e familiares. Desta forma, buscou-se desenvolver uma abordagem que contemplasse os diferentes estilos de aprendizagem.

Posteriormente a exibição do documentário, os estudantes expuseram algumas comparações das informações relatadas no vídeo e as pesquisas que realizaram, como a quantidade de filhos de Vitalino. Além disso, ficaram surpresos com os artesãos que deram continuidade ao trabalho de Vitalino na produção de objetos de barro e com a existência de um museu sobre a vida de Vitalino na sua antiga residência. Para concluir essa etapa, de forma detalhada, foi discutido com os estudantes de que forma o projeto seria desenvolvido, quais disciplinares seriam contempladas, e como se daria a culminância do projeto.

### 3.3 DESENVOLVIMENTO: UMA CONSTRUÇÃO INTERDISCIPLINAR

Após a etapa de problematização, foram sistematizadas atividades voltadas para a vida e obra do mestre Vitalino, distribuídas por afinidade nos componentes curriculares

---

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=FqW2ZTuP0rk&t=137s>



Artes, Língua Portuguesa, Música e Educação Física, em busca de uma visão interdisciplinar para o tema. Essa etapa teve a duração de duas semanas que antecederam a culminância do projeto.

Como atividade desenvolvida no componente curricular de Artes, foram confeccionadas obras de argila inspiradas nos trabalhos de Mestre Vitalino. Essa etapa teve a duração de duas semanas. Na primeira semana, foi proposta a construção da escultura com argila. Os estudantes tiveram a liberdade para escolher um objeto para representar em sua obra de argila. Na semana seguinte, após a secagem dos objetos de argila, os estudantes pintaram as obras de argila produzidas.

Na disciplina de Língua Portuguesa, foram trabalhadas as letras das músicas que compuseram a apresentação realizada na culminância deste projeto. Para isso, os estudantes pesquisaram como atividade para casa as letras das músicas “Vitalino centenário”<sup>4</sup>, de Onildo Almeida, e “Deus do barro”<sup>5</sup>, de Petrucio Amorim, e foram orientados a identificar as palavras que não reconhecessem o significado. Na aula seguinte, os estudantes foram divididos em pequenos grupos, para procurar o significado das palavras destacadas, no dicionário.

No componente curricular Música, junto ao professor, os estudantes realizaram os recortes necessários nas músicas para o dia da apresentação. Também realizaram a gravação da introdução da apresentação junina, um pequeno texto narrado por eles sobre a vida de mestre Vitalino.

A construção da coreografia ocorreu a partir das vivências na disciplina de Educação Física a partir do conteúdo danças. Primeiramente, em uma roda, foram discutidos quais danças do ciclo junino eles conheciam. Os estudantes identificaram manifestações como coco de roda, quadrilha junina, danças sertanejas e o forró. A partir disso, a coreografia foi desenvolvida de forma colaborativa.

### 3.4 MESTRE VITALINO: MÃOS QUE DÃO VIDA AO BARRO

As produções dos estudantes nos componentes curriculares de Artes, Língua Portuguesa, Música e Educação Física, no percurso deste projeto, resultaram na culminância

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=N51S7C1eGBU>

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=g8qZqetKC5E>



intitulada “Mestre Vitalino: mãos que dão vida ao Barro”. Que se tratou de uma apresentação artística composta por doze estudantes. Para contextualizar a vida e a obra, os estudantes apresentaram-se caracterizados como bonecos de cangaceiros feitos pelo Mestre Vitalino, como é possível identificar na figura 2.

Figura 2 - Apresentação “Mestre Vitalino: mãos que dão vida ao barro”



Fonte: Os autores, dados da pesquisa (2019).

Em linhas gerais, o projeto desenvolvido proporcionou contribuições significativas para o processo de ensino e aprendizagem a partir da temática proposta. Notou-se que a abordagem adotada estimulou a participação e o envolvimento dos estudantes no decorrer do projeto.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo se concentrou em apresentar uma experiência fundamentada em um projeto interdisciplinar com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, de uma escola da rede privada da cidade de Maceió/AL. O desenvolvimento da intervenção resultou em significativas considerações acerca do processo de ensino e aprendizagem.

A princípio notamos que a metodologia ativa adotada para a intervenção contribuiu para a motivação e engajamento dos estudantes nas atividades que envolviam o projeto. De modo que a abordagem superou a abordagem conteudista, propiciando o desenvolvimento de habilidades como autonomia, tomada de decisão, argumentação e estímulo pela busca ao conhecimento.



A abordagem interdisciplinar em que foi estruturado o projeto, proporcionou ao estudante uma visão ampla acerca do fenômeno estudado, de modo em que o processo de ensino e aprendizagem promoveu o diálogo entre os componentes curriculares: Artes, Língua Portuguesa, Música e Educação Física. Deste modo, o projeto propiciou a ruptura da fragmentação disciplinar demonstrando que os conhecimentos possuem uma interligação.

Os dados levantados neste estudo nos permitem afirmar que a metodologia desenvolvida colaborou para o desenvolvimento de uma aprendizagem crítica e significativa para as tradicionais comemorações juninas. Assim, nota-se que foi atribuído sentido e significado para o conteúdo danças do componente curricular Educação Física produzindo uma discussão profícua para os estudantes acerca dos aspectos históricos, sociais, e artísticos da apresentação desenvolvida.

Alcançamos todos os objetivos propostos neste trabalho, assim divulgando uma experiência de abordagem interdisciplinar, deste modo fazem-se necessárias mais pesquisas acerca da temática, a fim de enriquecer a literatura da área e também apresentar ao professor uma diversidade de metodologias de ensino.

## REFERÊNCIAS

BERBEL, N. A. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 1, n. 32, p.25-40, jun. 2011.

CAMARGO F. Por que usar metodologias ativas de aprendizagem. In: CAMARGO, F; DAROS, T. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso, 2018.

MATTAR, J. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Coleção Mídias Contemporâneas, 2015. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em: 12 jul. 2019.

RAMOS, R. L.; XAVIER, A. Pokémon Go: possibilidades e interfaces com a prática educativa. In: ALVES, L.; TORRES, V. (Org.). **Jogos digitais, entretenimento, consumo e aprendizagens: uma análise do Pokémon Go**. Salvador: Edufba, 2017.