

# Contando Histórias no Avental

---

---

*CAna Carolina Gomes de Andrade Lima  
Larissa Fuchs Baptista*

Graduandas de Design na PUC–Rio  
com habilitação em projeto de  
produto e comunicação visual.

## Introdução

A partir das aulas de projeto básico I da PUC, tivemos de desenvolver um projeto para dar apoio às aulas de dramatização realizadas na biblioteca infantil do INES. Com base na observação, na participação e no registro em texto e em imagens das atividades da professora Rachel Lopes de Paula Oliveira, pudemos desenvolver o projeto. Foi criada então uma maneira diferente de se contarem as histórias, que ainda possuía o forte elemento de expressões e interatividade. Assim surgiu um avental com pintura em tecido, com cenários que instigam a imaginação e com personagens feitos de pano, permitindo uma versatilidade nas histórias a serem contadas.

## Objetivo

Por requisito da aula de projeto, não podíamos entrar no INES com um objetivo definido; só nos foi pedida a criação de algo útil às aulas de dramatização. Entretanto, essa criação teria de atingir um objetivo, o foco da aula. Para esclarecermos isso, realizamos jogos com palavras ditas durante as aulas, que serviram como um “feedback” do trabalho realizado até então. Esse “feedback”

possibilitou formar frases que trouxeram à tona a intenção do trabalho desenvolvido por Rachel: a de ver crianças apaixonadas pelas histórias contadas em libras, o mundo e sua cultura fazendo sentido. Seria essa intenção o foco, ou seja, o objetivo que o nosso projeto deveria atingir como resultado final.

## Metodologia

Com base na observação das aulas, passamos a levar “iscas” (experimentações de idéias). As iscas têm como objetivo colocar uma idéia em contato com a situação real, para assim avaliarmos seu efeito e novas possibilidades. Feito isso, novas iscas são criadas, até que se chegue a uma ideal, que será o rumo final do projeto.

Nossas primeiras iscas se basearam nas histórias contadas nas aulas. Por se tratar de uma aula de dramatização, levamos apetrechos usáveis durante as cenas, que foram usados pelas crianças, mas existe um limite de espaço para guardá-los. Além disso, eles só serviriam para aquela história em particular, não havia versatilidade. A maior dificuldade, logo, era que 70% das histórias trabalhadas eram inéditas a cada ano. Tentamos criar novos apetrechos para as cenas, mas que fossem abstratos, permitindo sua multifuncionalidade. Entretanto, suas multifunções não foram enxergadas, nem atrativas.

Além dessas, outras iscas iam surgindo. As que obtiveram maiores resultados foram: placas de sinalização com a intenção de coordenar as crianças em suas atividades, visto que atrair sua atenção era importante; os dados que incluíam personagens, ações, objetos e lugares, no lugar de números davam a possibilidade da criação de um jogo que permitiria lembrar as histórias trabalhadas, e fazer isso de uma forma dinâmica; o mamulengo, um boneco usável por cima dos ombros, ele deixava a mão livre permitindo os sinais, mas quando se tampa o rosto perde-se mui-

to nas expressões, apesar de permitir versatilidade de personagens apenas com a troca de máscara.

Enfim, levando todas as questões até então aprendidas, uma nova isca foi apresentada: um tapete contador de histórias, cujo conceito Rachel adorou. Assim ele foi definido como o caminho para o projeto. O tapete logo evoluiu para uma veste contadora de histórias, chamando ainda mais a atenção do público. Na veste existiriam diversos cenários, os mais encontrados nos contos infantis, e o contador teria em suas mãos personagens para utilizar no cenário. Assim estavam resolvidos os problemas da versatilidade, mãos livres, chamar atenção e ser dinâmico. Começa então a pesquisa de materiais, cores, formas de ilustração etc.

## Resultado

O resultado foi um avental de comprimento até o joelho, feito de algodão cru, onde foram pintados os cenários de uma floresta com montanhas, castelo, riacho, poço, casinha. Os cenários específicos como a casinha, o castelo e o poço foram escondidos com um tecido pintado e preso ao avental por meio de velcro. O avental possui dois bolsos para guardar os personagens. Foram definidos oito personagens fundamentais: rainha, rei, princesa, príncipe, lobo, velhinha, fada e bruxa. Estes são os que normalmente encontramos nos contos e considerados importantes por Rachel. Eles foram feitos de pano com o mesmo tamanho e com pregadores nas costas para que pudessem ser segurados e movimentados com facilidade. Seu posicionamento no avental é feito por meio de três tiras que atravessam o avental, camufladas pela pintura. Dessa forma, ficam as mãos do contador livres para fazer sinais.

## Conclusão

O projeto foi um grande sucesso, pois cativou a atenção das crianças e possibilitou uma nova forma de contar histórias em libras. Os profissionais da biblioteca estavam ansiosos para criar histórias a serem contadas no avental. Essa experiência, além de nos proporcionar conhecimento sobre o mundo dos surdos, nos possibilitou enxergar novas maneiras de olhar uma mesma situação.