



interesses, vivências, pensamentos e emoções no processo de invenção. Nesta atividade, os/as estudantes assumem papel de “poder” para mudar e criar situações que possam resolver os problemas do mundo real vivido, e eles/as necessitarão pesquisar e aprender para resolver os problemas criados e vivenciados em sala de aula os quais necessitarão de participação colaborativa, com estudantes e professora/pesquisadora assumindo papel de paridade nas ações de construção. O planeta a ser imaginado pelos estudantes de forma colaborativa será concretizado em miniatura, utilizando-se de recursos por eles escolhidos, como personagens e vestimentas, confeccionados em feltro ou papel e arranjados no planeta miniaturizado. Espera-se que o processo inventivo se dê à medida que os estudantes enunciam problematizações envolvendo tipo de habitantes, formas de alimentação, respiração, locomoção e outras características, quais as condições da água, do solo e da atmosfera do planeta, e se haverá luas e satélites artificiais. Espera-se que o processo avance com debates acerca de escolhas se haverá doenças, fome, violência, desigualdade social, entre outros problemas da nossa civilização. No processo, é esperado surgir incertezas, impasses, conflitos e também soluções, de modo que o “planeta” vai sendo moldado na experiência de invenção a partir de debates e expressão de saberes, interesses, desejos, sentimentos e emoções de cada um e do coletivo. O processo de registro na atividade de invenção será feito por meio de imagens vídeo-filmadas, diário de bordo e, ao final, uma avaliação aberta por meio de roda de conversa com a narrativa dos estudantes sobre o que foi imaginado e vivido. Com estas atividades, vai-se observar e acompanhar os/as estudantes em seus protagonismos no processo inventivo. Todos terão a possibilidade de opinar e colaborar na construção de um mundo desejado, em que seus sentimentos são valorizados, evidenciando suas criticidades e reflexões acerca da movimentação do homem no mundo, articulando saberes do mundo vivido com o conhecimento escolar incluso nas habilidades e competências inerentes ao 6º ano. Espera-se que a atividade inventiva exerça sua função pedagógica na trans/formação dos/das estudantes na medida em que o dispositivo tenha o poder de orientá-los, organizá-los, capturá-los e desafiá-los a enunciar ideias, a manifestar gestos e comportamentos na direção de produzir soluções para as situações surgidas no processo de invenção. A transmissão e a passividade de conteúdos abrem caminho para a colaboração e a experimentação, em que os/as estudantes necessitam criar estratégias de solução para as situações que se apresentam, evidenciando a criatividade, a invenção e a cooperação de forças e pensamentos enfatizando o viver em sociedade com responsabilidade visando a sustentabilidade e a consciência ecológica.

**Palavras-Chave:** Ciências no Ensino Fundamental, Invenção de mundos, Dispositivo.

## REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? Tradução de Nilcéia Valdati. **Outra Travessia**, n. 5, p. 9-16, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/12576>. Acesso em: 26 mar. 2024.

KASTRUP, Virgínia. Aprendizagem, arte e invenção. **Psicologia em Estudo**, v. 6, n. 1, p. 17-27, jan./jun. 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/NTNFsBzXts5GHp4Zk8sBbyF/>. Acesso em: 24 mar. 2024.

MARTINS, Márcio André Rodrigues; HARTMANN, Ângela Maria (orgs). **Dispositivos para aprender e criar em ciências e matemática**. São Paulo: Dialética, 2023. 136p.