

Alcides Goulart e Denise Farnesi



✓ Sugestões  
para projetos



- Estimulando a  
imaginação e  
a criatividade

# Guia de Atividades

## TROCANDO IDEIAS SOBRE A OBRA

(ALUNOS SENTADOS EM CÍRCULO – LIVRO ABERTO)

### INTRODUÇÃO

- Qual é o nome do autor da obra? (alunos procuram no livro)
- Quem é o ilustrador?
- Qual é o nome da editora?
- Em que estado do Brasil está localizada a editora? Em que parte do livro você pode encontrar essa resposta?
- Localize a logomarca da editora.
- Onde você acha a sinopse da obra? (Na 4ª capa)
- O que você acha do título do livro?
- Na sua opinião, por que o autor escolheu esse título?
- Cite outros títulos que a história poderia ter.
- O que você achou das ilustrações? E do texto?
- Na sua opinião, o que é mais divertido: criar o texto ou as ilustrações? Por quê?
- E o mais difícil?
- No texto, há palavras que você não conhece? Cite uma.
- Cite uma frase ou um parágrafo que chamou sua atenção durante a leitura. Justifique.
- Quem narra a história? Como você classificaria o narrador?
  - Narrador-personagem - Na primeira pessoa, relata os fatos de acordo com seu ponto de vista.
  - Narrador-observador - Na terceira pessoa, não participa da ação e só narra os fatos.
  - Narrador-onisciente - Na terceira pessoa, não participa da ação, mas revela o que os personagens pensam e sentem.
- Como você classificaria a linguagem da obra: urbana ou regional?
- A obra é uma ficção. Você acha que ela poderia acontecer na vida real? Há partes da história que você considera inacreditáveis?
- Se você pudesse fazer parte da história, que personagem gostaria de ser? Por quê?
- Em que cenários se desenrola a história?
- Quem é o personagem principal da história?
- Que relação você faz sobre a frase de Einstein (pág. 3) e a história lida?
- Você tem críticas ao personagem Néelson?
- Na sua opinião, qual é a parte mais interessante da história?
- Você acha que o autor criou o texto somente para entreter os leitores ou também quis passar mensagens? Nesse caso, que mensagens são essas?
- Apesar da grande diferença de idade entre você e Néelson, você se identificou com ele em alguma parte da história?
- Em que momentos da história você nota a presença de: preocupação / ironia / indignação / reflexão / volta ao passado / amizade / conflito interno / sinceridade / espontaneidade / consciência ecológica / curiosidade / criatividade / interação?
- Use a criatividade e dê continuidade à história.



## **CAPÍTULO 1 – ESTRESSADO, EU?**

- Como você descreve o personagem Néelson?
- Por que ele foi ao consultório médico?
- Que recomendação o doutor lhe deu?
- Por que Néelson estranhou a recomendação?
- O doutor era fã de literatura? Justifique.
- Qual era o autor do poema lido pelo médico?
- Que remédio foi prescrito pelo médico?
- O que o médico quis dizer quando passou tal remédio?
- O que o médico quis dizer com “Dentro de você encontram-se todos os remédios que vão curar os seus males.” ?
- Você acha que Néelson deveria ter denunciado o médico aos pacientes da sala de espera? Como você teria reagido no lugar de Néelson?
- O que a amiga Valéria disse em relação ao médico? Você concorda com ela?
- Na sua opinião, Valéria deveria ter apoiado Néelson? Um amigo de verdade não faria isso?
- O que você acha da frase “Amigo é aquele que sempre concorda com você”?
- Que sinais o texto dá para mostrar que Néelson precisava de umas boas férias?
- Por que era tão difícil para ele entrar de férias?
- Como era o relacionamento de Néelson com o irmão?
- Ele se referiu ao bom senso, como uma espécie de guardião dos seus pensamentos.  
O que é o bom senso? Você costuma usá-lo para resolver seus problemas?
- O que Néelson achava do chavão “residir uma criança dentro dele”?
- O que é um velho chavão? Dê exemplos de velhos chavões.

## **CAPÍTULO 2 - PENSAMENTOS SEM CONTROLE**

- Durante a viagem para Pouso Alto, como ele se comparou ao motorista?
- Por que o chefe lhe deu um baralho de cartas? Você teria feito o mesmo?
- Por que Néelson sentiu tanta falta do celular? Esse aparelho faz muita falta a você? Justifique.
- Tudo que Néelson olhava, lembrava-lhe a empresa. Cite exemplos.
- Como Néelson iniciou na empresa? Como foi a escalada? Você conhece pessoas que começaram numa posição inferior e alcançaram grande progresso profissional?

#### Ideias sobre a obra

---

- O que é “vestir a camisa da empresa”?
- Ao ver o boneco nas mãos do menino, que recordações Néelson teve da infância?

### **CAPÍTULO 3 - CABEÇA AINDA PESADA**

- A narrativa mudou para o presente a partir desse capítulo? Por quê?
- Que observações Néelson faz do sítio?
- Você acha que o irmão de Néelson agiu certo ao dificultar o acesso ao telefone e à internet?
- Como Néelson descreve o casal de caseiros?
- Como Néelson compara a comida do sítio àquela que come todos os dias?
- Por que o irmão de Néelson não tem animais?
- Você gostaria de ter um sítio? Justifique.
- Algumas pessoas dizem que ter um sítio é sentir duas alegrias: uma quando compra e outra quando vende. O que querem dizer com isso? Você concorda?
- Por que é tão difícil para Néelson esquecer o trabalho?
- Como os pássaros o fazem lembrar da empresa?
- Por que Néelson resolve caminhar na mata?
- Por que as formigas chamam a atenção dele?
- Por que ele diz que as formigas conseguiram um milagre?
- Que lembranças as formigas trazem a Néelson?
- Você já reparou no vaivém das formigas? Isso lhe traz indagações?

### **CAPÍTULO 4 – UM CLUBE ESPECIAL**

- De onde se originam as risadas que Néelson ouve?
- Como ele descreve as crianças?
- Que recordações o jirau lhe traz?
- O que é Clube do Bolinha?
- O que Néelson lembra do seu casamento?
- Por que Néelson fica surpreso quando as crianças dizem que ali é o Clube da Imaginação?
- Quando criança, você participou de clube ou encontros desse tipo?
- Por que Néelson prefere subir no jirau pela escada?



- Quando as crianças dizem que Néelson mora no meio de um rio, vocês acham que eles estão falando sério ou brincando?
- O Clube da Imaginação gosta de contadores de histórias? Justifique.
- Por que as crianças comparam o clube a um ninho de idéias?
- Que idéias costumam freqüentar o clube?
- A que obra de Monteiro Lobato as crianças fazem referência?
- Você sabe quem foi Monteiro Lobato? Cite algumas obras dele.
- O que as crianças sugerem de mudança para a cobra?
- Você também tem sugestões para a natureza?
- O que é a síndrome de Peter Pan?
- Na sua opinião, imaginação e fantasia devem acompanhar as pessoas por toda a vida?
- Você concorda com as crianças quando dizem que adultos são complicados? Justifique.
- O que representa Vô Atilio para as crianças?
- Na sua família, há alguém como Vô Atilio?
- Será que a tal Floresta Amandônica foi invenção daquele momento ou já era algo preparado anteriormente? Por quê?
- Aquele clube leva Néelson a certos questionamentos em relação à empresa. Que perguntas são essas?
- Por que Néelson decide voltar ao assunto da Floresta Amandônica?
- Que frutas as crianças inventam? Você poderia inventar outra fruta, como a abagerina?
- O que as crianças dizem sobre os animais da Floresta Amandônica?
- E os peixes? E os rios?
- Há uma coisa que as crianças dizem que não conseguem imaginar. O que é?
- Você acha que essas crianças têm consciência ecológica?
- Você tem consciência ecológica? Explique.
- Que armadilhas existem para proteger a Floresta Amandônica?
- Por que Néelson fica desconcertado quando as crianças falam do descanso das formigas?
- Como é o super-herói criado por Néelson?
- Na sua opinião, por que ele cria um super-herói?
- Como Néelson e as crianças passam o tempo no jirau?
- Como ele se sente depois de duas horas no jirau?
- Por que Néelson considera muito proveitoso o contato com as crianças?
- Que idéias Néelson pretende levar para a empresa em que trabalha?
- Por que Néelson chama a carteirinha de despertador?
- O que o autor quer dizer em “eu que subi de terno e gravata, agora desço como Tarzã” ?

## IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE

### **MUDANDO O TÍTULO**

Turma dividida em grupos. Cada grupo escolhe um novo título para a história. Classe elege o mais interessante.

### **NOVA CAPA**

Em grupos, alunos criam nova capa, nova ilustração e, quem sabe, novo título. Alunos também inventam um nome para a editora, criam a logomarca, etc.

### **DIVULGAÇÃO**

Alunos criam formas de propaganda para divulgar o livro que eles mesmos inventaram: cartazes, anúncios, sites, etc..

### **ENCENANDO**

Alunos dramatizam a história lida ou a história criada por eles mesmos.

### **CONTINUANDO A HISTÓRIA**

Cada grupo apresenta uma continuação para a história, explicando o motivo por que escolheu aquele final.

### **INSERINDO NOVO PERSONAGEM**

Grupo de alunos inclui um novo personagem na história. Pode ser um animal, um objeto, um ser humano...

### **DIÁLOGO IMPROVISADO**

Nelson leva as três crianças para conhecer a empresa onde trabalha. Um aluno da turma será Nelson. Os outros alunos serão as crianças. Alunos vão improvisar a conversa e ter a chance de criar diversas situações dentro dos setores da empresa (recepção / escritório de Nelson / corredores / almoxarifado / sala da presidência, etc).

### **ACRÓSTICO**

Com as letras da palavra IMAGINACAO, aluno escreve mensagem.

### **DESENHANDO**

Na sala de aula ou no laboratório de informática, alunos desenharam algo que tem relação com a história lida. O aluno deve explicar à turma o que representa aquele desenho.

### **AMAZÔNIA**

Como é citada na obra, a Amazônia pode ser tema de trabalho: situação atual / sua importância para o Brasil e para o mundo / números do devastamento / Chico Mendes / espécimes em extinção, etc. Alunos podem fazer poesia, música, histórias em quadrinhos, etc. sobre a Amazônia.



### **MARIO QUINTANA**

Como a obra apresenta um poema de Quintana, eis algumas sugestões:

- a) grupo de alunos relaciona o poema à história lida.
- b) alunos pesquisam e apresentam dados biográficos sobre esse poeta.
- c) alunos pesquisam e apresentam curiosidades sobre a vida de Mario Quintana.
- d) alunos procuram outros poemas de Quintana que têm relação com a história lida.
- e) alunos apresentam um poema de Quintana e tentam explicar o que entenderam.

O mesmo pode ser feito em relação aos outros poetas que aparecem no início da história (Manuel Bandeira, Olavo Bilac, Fernando Pessoa, Vinicius de Moraes, Drummond). Cada grupo de alunos pode abordar um autor.

### **MONTEIRO LOBATO**

O texto faz referências a Monteiro Lobato, pai da literatura infantil no Brasil.

- a) alunos pesquisam dados biográficos.
- b) alunos pesquisam curiosidades da vida de Lobato.
- c) a importância de Sítio do Pica-pau Amarelo.
- d) cada grupo de alunos apresenta uma obra de Lobato.

### **POESIA**

Alunos fazem versos relacionados à história lida.

### **TELEJORNAL CRIATIVO**

Cada dupla de alunos vai apresentar notícias como num telejornal, acompanhadas de anúncios.

### **CONCURSO DA PIADA**

Alunos contam piadas. A turma vai eleger a piada mais criativa e também o contador mais talentoso.

### **MÚSICA**

Alunos criam música cujo tema seja imaginação/criatividade.

### **PARÓDIA**

Utilizando trecho de música conhecida, alunos criam paródia com tema relacionado à obra lida.

### **FORMANDO UM CLUBE**

Alunos formam um clube ou uma associação em defesa de alguma coisa. Alunos pesquisam o que é um estatuto e criam o seu próprio estatuto. Podem também fazer uma reunião, aprendendo a lidar com uma ata.

### **PESQUISA EM OUTRAS OBRAS**

Alunos vão procurar histórias que girem em torno da imaginação.

Ex. O menino sem imaginação

### ENTREVISTANDO OS PAIS

Cada aluno conversa com os pais sobre a infância deles.

- a) Quais eram as brincadeiras de que mais gostavam?
- b) Eles viviam imaginando coisas, inventando histórias.
- c) Quais os nomes dos amigos e o que eles faziam juntos?
- d) Pais relatam algum fato interessante ou engraçado, para o aluno ilustrar e contar aos colegas de turma.
- e) Aluno pergunta sobre a sua própria infância, que peraltices fez, que “bobagens” falou, etc..

### TEATRO DE FANTOCHES

Dê asas à imaginação de seus alunos, contando e recontando a história do livro.

Produza com eles um cenário onde a história possa ser trabalhada. Confeccione os personagens e cole em palitos para representarem a história. Deixe que eles criem novos finais, mas peça também para que eles representem a história original.

### JULGAMENTO

Primeiramente, explique aos alunos o que é um julgamento. Divida a turma em 3 grupos: advogados de defesa / promotores / jurados. Você, professor, pode ser o juiz, a fim de manter a ordem.

O caso a ser julgado é o seguinte: um homem vive somente para o seu trabalho, não dando muita atenção à família. Ele se defende, dizendo que precisa ganhar o pão de cada dia. A família diz que ele poderia dedicar mais tempo à esposa e aos filhos.

Um filho desse homem começa a usar drogas. E aí? Até que ponto o pai é culpado?

Um aluno será o réu (o pai) e alguns outros, seus familiares (esposa, filhos, sogra, etc).

De um lado, os advogados, e do outro, os promotores se reúnem rapidamente para estabelecer os pontos que vão apresentar para provar a inocência ou a culpa do réu.

Após o debate, os jurados se reúnem, trocam idéias e apresentam o resultado final, dando as devidas justificativas.

Encerrado o julgamento, faça algumas observações acerca do tema tratado e como os alunos se comportaram durante a atividade.

### FORMAS GEOMÉTRICAS

Usando o círculo, o quadrado, etc., cada aluno vai tentar fazer um desenho criativo acerca de um tema dado. Ex: o poder da imaginação / o estresse / a amizade, etc..

### MISTURANDO AS COISAS

Assim como acontece na história lida, cada aluno usa a criatividade e inventa um animal, com partes de outros animais. O novo animal será desenhado numa folha de papel e ganhará um nome. Isso também pode ser feito com frutas, carros, refrigerantes, games, etc.

### SLOGAN

Cada grupo de alunos traz rótulos ou anúncios de um produto e cria um slogan para esse produto. Turma vai eleger o slogan mais criativo.





### **ENTREVISTANDO O AUTOR**

Cada grupo de alunos elabora uma pergunta para o autor. As perguntas podem ser enviadas por e-mail para: [alcidesgoulart@editorajovem.com.br](mailto:alcidesgoulart@editorajovem.com.br)

### **USANDO CRIATIVIDADE EM CAMPANHAS**

Aproveitando o tema imaginação/criatividade, alunos elaboram formas diferentes de angariar alimentos, brinquedos usados, roupas, etc. Se possível, organize uma visita a uma instituição.

### **IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE EM SALA DE AULA**

“Não há espaço para atividades repetitivas, não só na sala de aula, mas em todos os campos da vida. Ver uma determinada situação sob outro ângulo, fazer diferente, reestruturar idéias e abandonar padrões rígidos são características de quem sabe o que quer, busca soluções e não se contenta em ser mais um número ou repetir o que os colegas fazem.” (Masao Goto Filho)

### **COMO UM PROFESSOR**

#### **PODE “MATAR” A CRIATIVIDADE DE SEUS ALUNOS?**

Basta não permitir questionamentos. O motor de arranque da criatividade é o questionamento. Quanto mais estimular reflexões e questionamentos em sala, melhor. Com disse Walt Disney, “Criatividade é como ginástica. Quanto mais exercita mais forte fica!”.

#### **FRASES PARA REFLEXÃO E DEBATE:**

- A imaginação é mais importante que o conhecimento  
Albert Einstein - Alemão (1879-1955) - físico, autor da Teoria da Relatividade.
- A imaginação é a única arma na guerra contra a realidade.  
Jules de Gaultier - Francês (1858-1942) - filósofo, escritor
- Fantasia não é exatamente uma fuga da realidade. É um modo de entendê-la.  
Lloyd Alexander - Americano (1924 - ) - autor de ficção científica infanto-juvenil
- A imaginação muitas vezes nos conduz a mundo que nunca fomos, mas sem ela não iremos a nenhum lugar.  
Carl Sagan - Americano (1934-1966) - astônomo, escritor
- Talvez imaginação seja somente inteligência tendo diversão.  
George Scialabba - Americano (contemporâneo) - jornalista, crítico literário
- Nós inventamos o que amamos e o que tememos.  
John Irving - Americano ( 1942 - ) - escritor, roteirista
- Curiosidade é a chave para a criatividade.  
Akio Morita - Japonês (1921-1999) - fundador da Sony

Caro professor,

Tendo como base a obra *Clube da imaginação*,  
apresentamos aqui diversas sugestões que podem ajudá-lo  
no seu trabalho em sala de aula.

Valorizamos a troca de experiências, o estímulo à  
imaginação e à criatividade, além do desenvolvimento reflexivo  
e crítico.

Somente assim poderemos formar verdadeiros cidadãos.

*Alcides Goulart (autor da obra)*

*Denise Farnesi (psicopedagoga)*



[www.editorajovem.com.br](http://www.editorajovem.com.br)

[editorajovem@editorajovem.com.br](mailto:editorajovem@editorajovem.com.br)

Rua Visconde de Santa Isabel, 20 - sala 209  
Vila Isabel - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20560-120  
Tel.: (21) 2577-2501 / 3879-5514