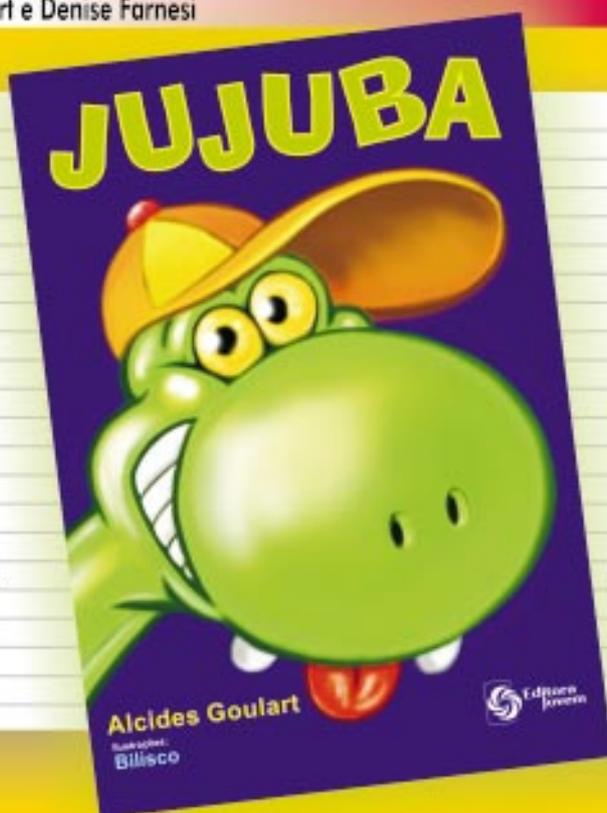


Alcides Goulart e Denise Farnesi



✓ Sugestões
para projetos



Guia de Atividades

EXPLORANDO A OBRA

(ALUNOS SENTADOS EM CÍRCULO)



INTRODUÇÃO

Antes da leitura

- Com os alunos sentados em roda a comunicação fica mais fácil, a organização dessa atividade de maneira informal favorece a espontaneidade e os alunos estarão frente a frente, o que facilita a troca de opiniões.
- Peça para que seus alunos observem a capa por alguns instantes e faça perguntas:
- Qual é o título desse livro?
- O que você está vendo na capa?
- Por que será que o livro tem esse título?
- O que você acha que vai acontecer nessa história? Acolha todas as opiniões.
- Dê uma folha em branco para os alunos e peça que façam a ilustração da capa como quiserem. Depois, monte um painel com eles.

Conhecendo o autor e o ilustrador

A proposta dessa etapa é desmistificar a figura do escritor e ilustrador, isto é, mostrar aos alunos que esses profissionais são pessoas comuns.

- Qual é o nome do autor da obra?
- Será que ele tem família? (sim, esposa e dois filhos. Mora no Rio de Janeiro)
- O que ele fazia antes de começar a escrever? (professor)
- Será que ele escolheu o título quando começou a escrever a história ou foi no final do trabalho? Foi no final, como geralmente acontece.
- Será que foi o próprio autor que fez os desenhos (as ilustrações)?
- Você sabe o que faz um ilustrador?
- Qual é o nome do ilustrador?
- Você acha que Bilisco é nome ou apelido (pseudônimo) do ilustrador? O nome verdadeiro dele é Sandro Dinarte. Bilisco é a forma pela qual o pai o chamava na infância, e Sandro, a partir desta obra, resolveu resgatar o apelido.
- Qual é o nome da editora? O que é uma editora?
- Em que estado do Brasil está localizada a editora? Em que parte do livro você encontra essa informação? (na página de crédito)
- A página de crédito é onde aparecem os nomes das pessoas que participaram da elaboração do livro. Geralmente, vem no verso da página de rosto.
- Você sabe o que é uma logomarca? Localize a logomarca da editora.

Durante/após a leitura

- 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? Quais são?
- Quem conta a história é o Jujuba? Como você tem certeza disso?
- Se você pudesse fazer parte da história, que personagem gostaria de ser? Por quê?
- Por que você acha que o autor quis escrever essa história?
- Será que o autor gosta de bichos? Será que ele gosta de dinossauros? Explique.
- Você já inventou ou gostaria de inventar uma história de dinossauro?
- A história aconteceu de verdade ou foi inventada pelo autor? Por que você acha isso?
- Algum outro animal participa da história? Qual?
- Você acha que os animais que não foram convidados para a história ficaram tristes? Será que reclamaram? O que eles disseram ao autor?
- Se você fosse o autor, que outros animais você convidaria para fazer parte da história?
- E que animais você não convidaria para a história? Por quê?
- Na sua opinião, qual é a parte mais interessante da história?
- Você acha que o autor criou o texto somente para divertir os leitores ou também quis passar uma lição? Nesse caso, qual é a lição?

PÁGINA 3

- O que você vê nesta página?
- Que brincadeiras são mostradas nesta página?
- De qual dessas brincadeiras você gosta mais? Por quê?
- Diga outras brincadeiras que podem acontecer num parque.
- O autor diz que o parque é um mundo de alegria. Você concorda?



PÁGINA 4

- O que está acontecendo na figura?
- Como está a expressão do rosto das crianças?
- Por que o autor diz que no parque não tem lugar para choro?
- Se você fosse uma das crianças, iria ver quem estava chorando? Por quê?

PÁGINA 5

- Quem está chorando?
- O que o dinossauro está fazendo no parque?
- Como ele foi parar ali? Alunos criam possibilidades.
- Você já viu um dinossauro de verdade? Onde?
- Ainda existem dinossauros? Que dinossauros você conhece?
- Como será que eles viviam? O que comiam?

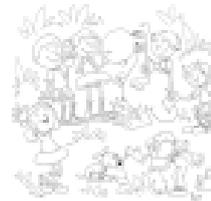


Explorando a obra

- Se dinossauro não existe mais, por que será que o autor resolveu fazer uma história de um dinossauro no parque?

PÁGINA 6

- O que você vê na figura?
- As crianças parecem com medo do dinossauro? Como elas se sentem?
- Por que você acha que as crianças não ficaram com medo? Você ficaria?
- Por que o nome do dinossauro ficou sendo Jujuba?
- Você gostou do nome do dinossauro?
- Você tem outra sugestão para o nome?



PÁGINA 7

- Como Jujuba está se sentindo? Por que ele se sente assim?
- E como as crianças se sentem brincando com Jujuba?
- O que Jujuba pode estar dizendo para as crianças na gangorra?
- De que será que Jujuba gosta de brincar, além da gangorra?
- Será que tem alguma brincadeira de que Jujuba não gosta? Qual?

PÁGINAS 8, 9

- Qual são as brincadeiras da página 8? E da página 9?
- Você acha que Jujuba passa o dia inteiro brincando no parque?
- Você gostaria de passar o dia todo brincando no parque? De que você iria brincar? Com quem você gostaria de brincar?
- Cite três cantigas de roda que você conhece.
- Será que é difícil para Jujuba andar de bicicleta? Por quê?
- Será que Jujuba também sabe andar de skate?
- Com o passar do tempo, diminui a vontade de Jujuba brincar com as crianças?

PÁGINAS 10, 11

- Faça uma comparação entre o Jujuba da página 9 e o da página 10. O que você percebe de diferente?
- Por que você acha que ele não está andando de bicicleta?
- O que está acontecendo na página 11?
- Por que Jujuba tem que ir embora do parque?
- Como ele está se sentindo? E as crianças?
- O texto diz que é hora de conhecer outro mundo. Que mundo é esse?
- O que você acha que o guarda está dizendo?
- O que Jujuba podia falar nessa hora?
- As crianças podiam fazer alguma coisa para não deixar Jujuba ir embora do parque?



PÁGINA 12,13

- O que você vê nas duas figuras?
- Qual é o primeiro trabalho de Jujuba? E o segundo?
- Jujuba está feliz em algum dos trabalhos?
- Diga um trabalho que você ia gostar de fazer.



PÁGINA 14,15

- O que você vê nestas duas últimas páginas?
- O que Jujuba viu na rua que deu uma boa ideia a ele?
- O que quer dizer aquela lâmpada acima da cabeça de Jujuba?
- Por que ele volta correndo para o parque?
- O que ele deixa cair?
- Como ele se sente quando corre de volta para o parque?



PÁGINA 16

- O que você vê na última figura?
- Por que Jujuba está feliz?
- O que ele faz no parque agora?
- Você acha que Jujuba fez certo ao voltar para o parque? Por quê?
- Se você fosse Jujuba, também teria voltado para o parque?
- Que outros trabalhos Jujuba pode também fazer no parque?
- A história tem um final feliz?
- Dê um outro final para a história.
- Depois de ler toda a história, qual a sua mensagem para o autor?



ESTIMULANDO A CRIATIVIDADE

DANDO NOMES

Que outro nome poderia ter sido dado ao dinossauro? Alunos justificam escolhas.

Que sugestões de nomes podem ser dadas para as crianças e as outras personagens?

Que nome pode ter o parque?

DE ONDE VEIO JUJUBA?

Ninguém, nem o autor, sabe como Jujuba foi parar no parque. Em grupos, alunos inventam uma história que explique a chegada do simpático dinossauro ao parque.

A FAMÍLIA DE JUJUBA

Como será a família de Jujuba? Na sala de aula ou no laboratório de informática, alunos desenharam pai, mãe, avô, avó, irmã, animal doméstico.

DESENHANDO UM PARQUE

Na sala de aula ou no laboratório de informática, alunos desenharam um parque com árvores, brinquedos, crianças, e tudo que gostariam de lá encontrar.

INVENTANDO TÍTULO

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

UM NOVO FINAL

Turma dividida em grupos. Alunos leem o texto até o momento em que Jujuba vai embora do parque. A partir daí, cada grupo dá um rumo diferente à história.

ELABORANDO 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

Os próprios alunos escolhem, entre os colegas, aqueles que vão representar os personagens da história, além do narrador, se este fizer parte. Novos personagens podem ser incluídos, se for interessante.

INCLUINDO NOVO PERSONAGEM

Em grupos, alunos escolhem um novo personagem para fazer parte da história. Pode ser um adulto, uma criança, um animal, uma namorada para o Jujuba, um personagem conhecido, etc. Naturalmente, o grupo vai criar novo rumo da história com a inclusão do personagem.

ENTREVISTANDO JUJUBA

Um aluno será o Jujuba. Os outros vão entrevistá-lo, perguntando sobre a família, hábitos, brincadeiras favoritas, brinquedos, etc.



JUJUBA X GUARDA

Dois alunos vão encenar a conversa entre Jujuba e o guarda. O guarda vai começar explicando por que Jujuba tem que sair do parque e Jujuba vai insistir para ficar.

DEPOIS DO FIM

O que aconteceu depois que Jujuba voltou para o parque e ficou trabalhando lá? Alunos inventam nova história. Quem sabe a família de Jujuba apareceu e quis levá-lo do parque?

ENCENANDO VISITA DA FAMÍLIA

A família de Jujuba aparece no parque e quer levá-lo embora, mas será que ele vai querer ir? Se os alunos tiverem dificuldade, professor pode ajudar, dando sugestões de perguntas. EX: Jujuba, pergunte à sua mãe por que você foi deixado no parque...

A NAMORADA DO JUJUBA

Professor diz aos alunos que Jujuba arrumou uma namorada. Alunos fazem desenhos e a turma escolhe a namorada ideal para Jujuba. Podem ainda inventar uma historinha em que Jujuba se apaixona.

IMITAÇÃO

Os próprios alunos escolhem, entre os colegas, aquele que melhor imita Jujuba e o guarda. Novos personagens podem ser incluídos.



ACRÓSTICO

Monte um acróstico com a palavra **Jujuba**. Se os seus alunos ainda não forem alfabetizados, monte um único acróstico, com letras bem grandes, juntamente com a turma.

RIMA

Alunos fazem rima simples, usando o Jujuba.

Ex: Jujuba gosta de brincar / E também gosta de cantar.



TEATRO DE FANTOCHES

Alunos dão asas à imaginação, 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.

PESQUISA EM HISTÓRIAS INFANTIS

Alunos vão procurar histórias infantis que tenham um dinossauro como personagem. Depois, apresentam a história para a turma.

CONHECENDO OS DINOSSAUROS

Alunos pesquisam com pais, amigos, etc e trazem informações básicas sobre os dinossauros: tipos, em que época viviam, o que comiam, etc.

DINOSSAURO MALUCO

Cada aluno inventa um dinossauro com partes de outros animais. O novo animal será desenhado numa folha de papel e ganhará um nome.

RECONTANDO A HISTÓRIA

Faça com seus alunos dobraduras de animais, fantoches de meia ou de saco de pipoca. Releia com eles a história e peça que interpretem a reação de cada personagem.

TRABALHANDO COM SUCATA

Que tal inventar um Jujuba feito de sucata? Junte sucata com seus alunos. Pegue tesoura, cola, fita adesiva, restos de cartolina colorida, lã e barbante. Se quiser, você ainda pode ajudar aos seus alunos, fixando algumas partes com a cola quente.

ENVIANDO MENSAGEM/DESENHO PARA JUJUBA

Na sala de aula ou no laboratório de informática, alunos escrevem uma mensagem (ou um desenho) para Jujuba. Pode ser elogio, conselho, crítica, brincadeira, ou simplesmente um desenho. Professor recolhe as mensagens e as distribui aleatoriamente entre os alunos. Agora, cada um vai responder a mensagem como se fosse Jujuba. Se preferir, o diálogo pode ser com o guarda ou com qualquer personagem da história.

BRINCANDO NO PARQUE

Programa atividades num parque próximo à escola. Aproveite para reviver o Jujuba no parque, com vários tipos de brincadeiras. Cada aluno pode ser o Jujuba uma vez, ou seja, é ele que vai sugerir a brincadeira. Os alunos podem também encenar e improvisar o nascimento de Jujuba, o crescimento, a ocupação profissional, etc. É importante que o professor prepare com a devida antecedência várias possibilidades de brincadeiras, para que as horas passadas no parque sejam as mais agradáveis possíveis.

Exemplo: O rabo do Jujuba - Confeccione uma máscara do Jujuba . Distribua um rabo feito com tiras de papel para cada um. Quando der a largada, cada criança tenta tirar o rabo do outro. Quem conseguir ficar com o rabo até o final ganha a máscara do Jujuba que vai sendo repassada a cada jogada. Ganha quem conseguir ficar com o rabo mais vezes.

Se uma ida ao parque não for possível, use o pátio da escola e use e abuse da imaginação das crianças para fazer do pátio um parque. Faz de conta que aqui tem uma árvore, ali...



RESGATANDO AS BRINCADEIRAS INFANTIS

As brincadeiras infantis não são apenas simples entretenimento, mas atividades que possibilitam a aprendizagem de várias habilidades. Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Vygotski (1988) indica a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A riqueza dos contos, lendas e o acervo de brincadeiras constituirão o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares; expressa-se através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

VIVENCIANDO AS BRINCADEIRAS

Aproveite a oportunidade e brinque como o Jujuba, explorando e revivendo as brincadeiras infantis que andam esquecidas pelas crianças de hoje. Alunos fazem uma lista de brincadeiras boas para o parque: brincar de roda, cabo-de-guerra, pique-bandeira, elástico, batata-quente, salada mista, escravos de Jó, cabra-cega, carniça, passa o anel, soltar pipa, rodar pião, patinete, balanço, gangorra, juntar figurinhas, bafo-bafo, montar quebra-cabeça, etc. Combine com a sua turma um dia para resgatar essas brincadeiras. Utilize piões, cordas, bola, pipas, bolas de gude, etc.. Fotografe seus alunos realizando essas atividades e monte um painel de fotos. Que tal aproveitar o Dia das mães ou Dia dos pais para que responsáveis e crianças brinquem juntos?

PESQUISA NA FAMÍLIA

Peça uma pesquisa com o tema: quais as brincadeiras preferidas dos meus pais quando eram crianças? Peça que ilustrem com desenhos. Mostre o resultado das pesquisas individuais para a turma e monte um varal com essas atividades.

ENTREVISTANDO O AUTOR

Cada grupo de alunos dá a opinião sobre a história do Jujuba e elabora uma pergunta para o autor. As perguntas serão respondidas pelo autor através do e-mail: alcidesgoulart@editorajovem.com.br

SUGERINDO NOVAS HISTÓRIAS

Alunos enviam e-mail para o autor, dizendo que tipo de histórias eles gostariam de ler.

Caro professor,

Tendo como base a obra *Jujuba*,
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

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