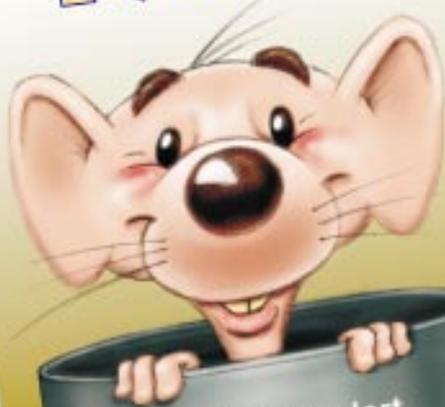


Alcides Goulart e Denise Farnesi



AS AVENTURAS DE TATO



- Estimulando a
leitura e
a criatividade

✓ Sugestões
para projetos

Alcides Goulart
Ilustrações: Sandro Dinarte



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)
- Será que foi o próprio autor que fez as ilustrações?
- Quem é o ilustrador dessa obra?
- Você sabe o que faz um ilustrador?
- Qual é o nome da editora?
- Em que estado do Brasil está localizada a editora? Em que parte do livro você encontra essa informação?
- A página de crédito é onde aparecem os nomes das pessoas que participaram da confecção do livro. No caso do livro *As aventuras de Tato*, é a página 16. Na maioria dos livros, a página de crédito aparece no início.
- Localize a logomarca da editora.
- Onde você encontra um resumo (sinopse) do livro? (Na 4ª capa)
- O que você acha do título do livro?
- Na sua opinião, por que o autor escolheu esse título?
- Você acha que os autores costumam definir o título antes ou depois de escreverem a história? Por quê?
- 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 próprio Tato? 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 escolheu um rato e não um outro bicho?
- Quem é o personagem principal da história?
- Faça uma descrição do Tato.
- Você acha que Tato deveria ser parecido com o Mickey?
- Porque será que o autor escolheu o nome Tato?
- Você tem algum recado para enviar a Tato? Qual?
- 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 alguma mensagem? Nesse caso, qual é a mensagem?
- Em que momentos da história você nota a presença de: tristeza / monotonia (chatice) / curiosidade / descoberta / dúvida / amizade / aventura / felicidade?





PÁGINA 2 E 3

- O que você vê nessas duas figuras?
- Quem é Tato?
- Você conhece outro rato que também seja personagem de histórias? Quem?
- Onde Tato vive?
- Ele é feliz ou triste?
- Na sua opinião, por que Tato é triste?



PÁGINAS 4 E 5

- O que Tato encontra certo dia?
- E o que ele faz?
- Você acha que Tato deveria mesmo seguir o caminho de luz? Por quê?
- Se você fosse Tato, iria seguir a luz ou continuaria no cantinho escuro?

PÁGINA 6 E 7

- Que lugar Tato descobre?
- É um lugar escuro e sombrio? Como é esse lugar?
- Quem são os habitantes desse lugar?
- Tato olha os habitantes com certa dúvida. Você acha que ele está com medo?

PÁGINA 8 E 9

- Os habitantes são amigos?
- Que convite eles fazem a Tato?
- Tato aceita o convite?
- Será que devemos aceitar todo tipo de convite que nos fazem (cigarro, bebida, etc)?
- Que convites não devemos aceitar?

PÁGINA 10

- Fale tudo que você vê na figura.
- Por que o autor diz que Tato escorrega no tempo e no espaço?
- Imagine como devia ser a vida nessa época.
- Você já leu algum livro sobre dinossauros, vulcões...? Como era a história?
- O que você sabe sobre os dinossauros? Eles existiram mesmo?
- Se você fosse Tato, teria medo de brincar com um dinossauro?
- Imagine você e alguns amigos num lugar assim. Como vocês vão sobreviver? De que vocês vão brincar?



PÁGINA 11

- Que viagem Tato está fazendo agora?

Ideias sobre a obra

- O que ele encontra no fundo do mar?
- O que você faria se achasse um tesouro?
- O que existe no fundo do mar?
- Existem perigos no fundo do mar? Quais?
- Você já leu algum livro sobre o fundo do mar?
- Você já visitou o fundo do mar? Você gostaria de ir lá?
- Imagine você e alguns colegas no fundo do mar. Que brincadeiras vocês podem fazer?



PÁGINA 12

- Fale tudo que você vê nessa figura.
- Olhe a expressão de Tato. Como ele se sente?
- Você já participou de um número de mágica? Como foi?
- Você gostaria de ser mágico? Por quê?
- Mágica existe mesmo ou tudo não passa de um conjunto de truques?
- Você já aprendeu algum truque de mágica? Qual?
- Qual o truque mais fantástico que você já viu?
- Se você pudesse fazer uma mágica para ajudar o mundo, o que você faria?
- Por que o autor diz que Tato vive momentos de magia na viagem?
- Diga o nome de um livro que você leu e viveu momentos mágicos.

PÁGINA 13

- Que viagem Tato está fazendo agora?
- Será que tapete mágico existiu de verdade?
- Se você pudesse viajar num tapete mágico, onde você iria?
- E se pudesse levar uma pessoa no tapete, quem você levaria?
- Tato está segurando um objeto na mão direita. Que objeto é esse?
- O que você sabe sobre Aladim e a lâmpada maravilhosa?
- Se o gênio da lâmpada oferecesse três desejos a você, o que você pediria?
- Por que o autor diz que Tato chega pertinho do céu? Você já leu algum livro que era tão bom, que fez você chegar pertinho do céu?



PÁGINA 14 E 15

- Diga o que você vê na figura.
- Veja a expressão de Tato. É a mesma do início da história? Qual é a diferença?
- Por que Tato quer viver nesse mundo?
- Se você fosse Tato, também iria preferir viver nesse mundo novo? Por quê?
- Por que Tato agora tem sonhos coloridos?
- Como você continuaria a história?
- Você acha que o autor quis passar alguma mensagem através da história? Qual?



ESTIMULANDO A CRIATIVIDADE

NOME DO PERSONAGEM

Que outros nomes poderiam ser dados ao ratinho da história? Alunos apresentam sugestões, dizendo o porquê da escolha do nome.

A ORIGEM DE TATO

Alunos criam uma história: onde Tato nasceu, por que mora naquele lugar, etc..

DESENHANDO

Na sala de aula ou no laboratório de informática, alunos desenharam os pais e irmãos de Tato.

INVENTANDO TÍTULO

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

UMA NOVA HISTÓRIA

Turma dividida em grupos. Alunos lêem a história até o momento em que Tato persegue a luz. A partir daí, cada grupo dá um destino diferente para Tato. Cada grupo explica por que escolheu aquele final.

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

Alunos escolhem um aluno para representar Tato, outro aluno para ser o narrador e alguns para os livros amigos. A encenação pode seguir a história lida ou aquela que os próprios alunos criaram.

CONVERSA COM OS LIVROS

Turma dividida em grupos. Cada grupo cria um diálogo de Tato com os habitantes do mundo novo. Lembre-se de que, no início, Tato está inseguro.

ENTREVISTANDO TATO

Um aluno será escolhido pelos colegas para representar Tato. A turma faz uma série de perguntas sobre sua origem, família, lugar onde vivia, local onde vive agora, etc..

CONTINUANDO A HISTÓRIA

Em grupos, alunos dão diferentes seqüências para a história. Turma pode escolher a mais criativa.

CRIANDO AVENTURAS

A obra lida pode ser a introdução para várias aventuras vividas por Tato ao penetrar o universo dos livros. Cada grupo de alunos pode criar uma aventura: Tato e os três porquinhos, Tato passeando com Chapeuzinho vermelho, etc.

SONHOS

Na história lida, Tato tem sonhos chatos e depois, coloridos. Através de desenhos ou frases, alunos tentam mostrar diferentes tipos de sonhos.

LUGARES DOS SONHOS

Convide seu aluno para uma viagem imaginária. Usando desenhos ou recortes, alunos mostram que lugares gostariam de visitar.

ACRÓSTICO

Com as letras da palavra Tato, aluno escreve mensagem.

POESIA

Alunos fazem versos relacionados à história lida.

DEFENDENDO SEU LIVRO

Cada aluno vai trazer o livro de sua preferência e dizer para a turma por que todos deveriam ler aquela história.

PIADA

Alunos contam piadas, envolvendo rato ou outro animal.

PARÓDIA

Utilizando trecho de música conhecida, alunos criam paródia incluindo Tato.

DESENHO LIVRE

Cada aluno desenha seu animal de estimação ou o animal que gostaria de ter.





DEBATE EM SALA

Você acha que rato é um bichinho nojentão ou é um animal bonitinho, podendo até ser bicho de estimação? Quais as vantagens e desvantagens de se ter um hamster?

PESQUISA EM HISTÓRIAS INFANTIS

Alunos vão procurar histórias infantis que tenham ratos como personagens. Depois, apresentam a história para a turma. Se a história tiver uma mensagem, que mensagem é essa?

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.

NOVO PERSONAGEM

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

DESENHO COM INTERFERÊNCIA

Traga para a sala de aula diversas figuras de animais recortadas e coladas em folha sulfite. Agora peça a seus alunos que complementem o desenho com o seu habitat natural, se for um animal doméstico o lugar onde ele vive, ou deixe que cada um trabalhe com a sua imaginação.

MISTURANDO ANIMAIS

Cada aluno inventa um animal, com partes de outro(s) animais. O novo animal será desenhado numa folha de papel e ganhará um nome.

ADIVINHAÇÕES COM ANIMAIS

Alunos trazem de casa.

Ex: - Por que o cachorro entrou na igreja?

Porque a porta estava aberta.

- Por que o elefante não pode entrar no clube do Vasco da Gama?

Porque não é sócio.

ESCREVENDO MENSAGEM PARA TATO

Na sala de aula ou no laboratório de informática, alunos escrevem uma mensagem (ou um desenho) para Tato. Pode ser um elogio, um conselho, uma brincadeira, etc.

Estimulando a criatividade

Professor recolhe as mensagens e as distribui aleatoriamente pelos alunos. Agora, cada um vai responder a mensagem como se fosse Tato.

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**

O autor responderá as perguntas.

SUGERINDO NOVAS HISTÓRIAS

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

TRILHA

Que tal confeccionar uma trilha com seus alunos, aproveitando as aventuras de Tato? Papel pardo e canetinhas nas mãos, para o traçado da trilha e a combinação das regras do jogo. Crie casas premiadas, que permitam ao jogador obter vantagens extras ou casas onde o jogador seja punido com penalidades, tais como ficar sem jogar uma vez, voltar casas, etc. Não esqueça do dado!

EXPLORANDO AS ILUSTRAÇÕES

Traga para sala de aula outras obras de Alcides Goulart, para que seus alunos façam observações, comparações, descrevam as características e percebam as diferenças nas ilustrações. Existem diferenças nos estilos? O ilustrador é sempre o mesmo?

INVESTIGAÇÃO

Alunos tentam descobrir, nas obras de Alcides Goulart, outros personagens que também são animais. O site www.editorajovem.com.br pode ajudar. Alunos trazem resumo dessas obras.

CATÁLOGO

Converse com seus alunos sobre os livros que já leram, as histórias que gostam (e que gostavam) de ouvir. Sugira que façam uma lista dos livros já lidos, os que gostariam de ler, e que se proponham a aumentar sempre a lista.

EMPRÉSTIMO DE LIVROS

A possibilidade de levar os livros para casa, sem nenhuma tarefa escolar a cumprir, ajuda a desvincular a leitura como atividade apenas da escola. As crianças, em seu ritmo, e partindo da sua própria iniciativa, levariam o material escolhido por eles mesmos para a sua vida diária e continuariam, depois da escola, sendo cidadãos-leitores.



ADIVINHA

Como a obra *As aventuras de Tato* aborda a importância dos livros, que tal propor um jogo de adivinha com nomes de personagens de histórias infantis?

EX: "Mora numa casa com a madrasta e duas irmãs. Uma fada aparece e dá roupa, carruagem, para que ela possa ir ao baile. Mas ela tem que voltar antes de meia-noite. Quem é a personagem?"

SUGESTÕES PARA A BIBLIOTECA

Alunos visitam biblioteca da escola e dão sugestões sobre a escolha dos livros, a arrumação dos livros, o horário de funcionamento, etc. Depois, liste as sugestões e discuta com a turma a viabilidade das ideias apresentadas.

MURAL DO LIVRO

Com os alunos, faça um mural sobre cada livro periodicamente lido. Alunos apresentam diversas contribuições no mural: cópias das ilustrações do livro, novas ilustrações, uma nova capa, novo título, críticas, etc.

Uma parte do mural pode ser destinada aos títulos e autores dos livros que forem sendo lidos.

REGISTRO DE COMENTÁRIOS

Cada aluno pode ter um caderno ou um bloco de observações sobre a obra lida. Essas observações podem ser individuais ou do grupo.



Caro professor,

**Tendo como base a obra *As aventuras de Tato*,
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