

Alcides Goulart e Denise Farnesi



Alcides Goulart
**ZÉ
MANEIRO,**
o goleiro

✓ Questões
para projetos

- valor do trabalho
- determinação
- dedicação
- ética



Ilustrações de
Maurício Vanoy



Guia de Atividades



EXPLORANDO A OBRA

(ALUNOS SENTADOS EM CÍRCULO)



INTRODUÇÃO

Antes da leitura

- Com os alunos sentados em círculo, a comunicação se faz de forma mais natural, 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, aproveitando o mesmo título. Depois, monte um painel com eles.

Conhecendo o autor e o ilustrador

A proposta desta 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? (era professor)
- Será que ele escolheu o título quando começou a escrever a história ou foi no final do trabalho? (geralmente, no final; mas, neste livro o título surgiu durante o trabalho)
- Será que foi o próprio autor que fez as ilustrações?
- Você sabe o que faz um ilustrador?
- Qual é o nome do ilustrador? (Maurício Veneza, morador de Niterói)
- 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, fica no verso da folha 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? Por que você acha isso?
- Se você pudesse fazer parte da história, gostaria de ser o Zé Maneiro? Por quê?
- Por que você acha que o autor quis escrever essa história?
- Por que será que o autor preferiu que o Zé Maneiro fosse um animal?
- Será que o autor gosta de bichos? Será que ele gosta de cachorros? Justifique.
- Você já inventou ou gostaria de inventar uma história de animais?
- Você acha que a história aconteceu de verdade ou foi inventada pelo autor? Por que você acha isso?
- Você acha que a história poderia acontecer na vida real? Por quê?
- 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 animal convidaria para ser o Zé Maneiro?
- E que animais você não convidaria para ser o Zé Maneiro? 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 mensagem? Nesse caso, qual é a mensagem?

PÁGINA 3

- Qual o nome deste personagem?
- O que ele está fazendo?
- Em que ele está pensando?
- Qual é o grande sonho do Zé Maneiro?
- Você já pensou em ser atleta? De qual esporte? Por que você tem este desejo?
- Será que é fácil chegar à seleção brasileira? O que precisa um atleta fazer para chegar à seleção do seu país?
- Você pode citar três goleiros que já vestiram a camisa da seleção brasileira?

PÁGINA 4

- O que Zé Maneiro acabou de fazer?
- Por que ele comprou o anel?
- Por que ele diz que se sente um rei?
- Pela expressão do rosto do Zé Maneiro, como ele está se sentindo?
- E como está a expressão do rosto do vendedor do anel?
- Você acha que o Zé Maneiro fez certo em comprar o anel da sorte?
- Se você fosse o Zé maneiro, também teria comprado o anel? Por quê?



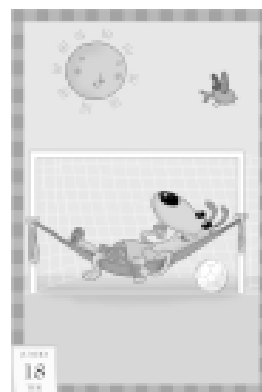
Explorando a obra

PÁGINA 5

- O Zé está certo em acreditar no poder do anel?
- Na sua opinião, existe mesmo um anel da sorte?
- Você tem algum objeto de sorte? O que é? Leva esse objeto para todos os lugares?
- Você se acha uma pessoa de sorte? Por quê?
- Qual é a pessoa mais sortuda que você conhece?

PÁGINA 6

- Observe o calendário. Que dia é hoje?
- O que o Zé está fazendo?
- Você acha que ele está certo em brincar na hora do treino?
- O que você diria a ele?



PÁGINA 7

- Que dia é hoje?
- Como está o tempo?
- O que Zé Maneiro está fazendo?
- Zé Maneiro está alegre ou desanimado? Por quê?

PÁGINA 8

- Qual é a data de hoje?
- O tempo está igual ao de ontem?
- Por que Zé Maneiro não está treinando? Ele não disse que veio com força total?
- Você acha que ele está certo?
- Você já fez um piquenique? Onde? Como foi? Com quem foi? O que comeu e bebeu?
- O que você faz em dias de chuva?

PÁGINA 9

- Qual a data de hoje? Ainda continua chovendo?
- O que o Zé está fazendo?
- Por que ele não está treinando?
- Você acha que o Zé está certo ou tudo serve de desculpa para ele não treinar?
- Você costuma criar desculpas quando não quer fazer uma coisa?

PÁGINA 10

- Que dia da semana é hoje?
- Por que Zé Maneiro não está treinando?
- O que ele fez com a bandeirinha do campo?
- Você fica preguiçoso na sexta-feira?



- Tem algum dia da semana em que você fica preguiçoso?
- Que tipo de música você acha que Zé está cantando?
- Você gosta de cantar? Que tipo de música?
- Você sabe tocar algum instrumento musical? Alguém na sua família sabe?

PÁGINA 11

- Que dia finalmente é este?
- Zé Maneiro está otimista (animado) ou pessimista (desanimado)?
- Se ele sabe que não treinou o suficiente, por que estão tão otimista?
- Se você estivesse no lugar do Zé Maneiro, estaria tão confiante quanto ele.
- O que ele quer dizer com "O anel faz de mim um gigante."?



PÁGINAS 12, 13, 14

- O que você pode ver nestas três páginas?
- Se você desse uma nota de 1 a 10 pela atuação do Zé Maneiro no jogo, que nota você daria? Por quê?
- Por que será que ele não jogou bem?
- Afinal, quem é o culpado pela fraca atuação do Zé Maneiro?
 - () Ele mesmo, que não quis treinar.
 - () O anel, que não o ajudou.
 - () O vendedor do anel, porque vendeu um produto que não trazia sorte nenhuma.

PÁGINA 15

- A que conclusão Zé Maneiro chega quando termina o jogo?
- Mesmo com a atuação terrível, Zé ainda acredita no anel? Como você sabe disso?
- O que ele quis dizer com "A sorte ainda pode cair lá do céu."?
- Você acredita que a sorte cai do céu?
- No caso do Zé Maneiro, o que foi que caiu do céu? Isso já aconteceu com você? Como?

PÁGINA 16

- Por que Zé Maneiro jogou o anel no lixo? Ele parou de acreditar no anel?
- Por que será que ele parou finalmente de acreditar na força do anel?
- O que você diria ao Zé Maneiro nesse momento?
- Será que o Zé Maneiro se arrependeu de não ter treinado? O que você acha?
- Você acha que a história teve um final feliz ou infeliz? Por quê?
- Depois de ler toda a história, você tem algo a dizer ao autor? O quê?
- O que você acha que vai acontecer com o Zé? Como você continuaria a história?
- De 1 a 10, que nota você daria à história? Por quê?

ESTIMULANDO A CRIATIVIDADE

NOME DO GOLEIRO

Será que Zé Maneiro é nome ou apelido? Se é apelido, qual o nome real? Por que será que ele tem esse apelido? Que outro nome /apelido poderia ter sido dado a ele? Alunos fazem votação e escolhem outro nome para o personagem. É interessante dar a chance de o aluno dizer por que escolheu tal nome para o personagem.

QUEM É ZÉ MANEIRO?

Afinal, quem é Zé Maneiro? Quantos anos tem? Por que decidiu ser goleiro? Será que foi influenciado por alguém? Já defendeu algum time antes? Em grupos, alunos inventam uma história que explique como Zé Maneiro resolveu ser goleiro.

A FAMÍLIA DE ZÉ MANEIRO

Como será a família dele? Tem irmãos? Como se chamam o pai, a mãe e os irmãos? Na sala de aula ou no laboratório de informática, alunos desenham pai, mãe, avô, avó, irmã, animal doméstico, etc.

O TIME DO ZÉ MANEIRO

A história não informa o nome da equipe do Zé Maneiro. Também não diz nomes de outros jogadores. Cada grupo de alunos vai inventar nomes de 11 jogadores com nomes incomuns (apelidos). Cada grupo pode listar seu time no quadro. Depois, a turma vai compor a seleção, escolhendo os melhores de cada equipe.

PESQUISANDO NOMES DE JOGADORES

Com a ajuda de livros, revistas, familiares, cada aluno trará para a sala de aula uma relação de 11 jogadores (goleiro + 10) com nomes estranhos ou engraçados. Podem ser jogadores atuais ou do passado. Exemplo: Manga, Fio, Borrachinha, Kaká, etc.

DESENHANDO UM CAMPO DE FUTEBOL

Na sala de aula ou no laboratório de informática, alunos desenham um campo de futebol com as 2 grandes áreas, 2 pequenas áreas, círculo central, balizas, bandeirinhas, etc.

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 Zé Maneiro entra em campo para o grande jogo. A partir daí, cada grupo dá um rumo diferente à história.

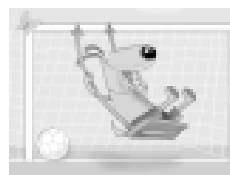
ELABORANDO CAPA

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, aquele que vai representar o Zé Maneiro. Neste caso, ele mesmo vai contar a história. A turma pode também escolher um narrador, que vai contar a história enquanto o aluno Zé Maneiro vai encenando.

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 Zé Maneiro, um personagem conhecido, etc. Naturalmente, o grupo vai criar novo rumo da história com a inclusão do personagem.

ENTREVISTANDO ZÉ MANEIRO

- Um aluno será o Zé Maneiro. Os outros vão entrevistá-lo, perguntando sobre a família, hábitos, brincadeiras favoritas, brinquedos, etc.. Perguntarão por que ele decidiu ser goleiro.
- Alunos entrevistam Zé Maneiro assim que ele comprou o anel.
- Alunos entrevistam Zé Maneiro no final da partida.

ZÉ MANEIRO X VENDEDOR DO ANEL

Dois alunos vão encenar a conversa entre os personagens. A turma vai finalmente saber que argumentos o vendedor usou para convencer Zé a comprar o anel.

Se achar interessante, pode também haver a encenação da conversa após o fracasso do anel. Será que Zé vai reclamar? Que argumentos o vendedor vai usar?

VOLTANDO PARA CASA

O que aconteceu quando Zé Maneiro chegou a casa depois da terrível atuação em campo?

O que a família lhe disse? Ele foi criticado ou recebeu apoio? Que explicações ele deu?

Pode haver a encenação. Um aluno será o pai; outro, a mãe, etc.

ZÉ MANEIRO X JOGADORES DA EQUIPE

Após a derrota, o técnico e o time de Zé Maneiro vão fazer uma reunião para avaliar a atuação da equipe. O goleiro tenta explicar aos companheiros o que aconteceu. Turma escolhe quem será o goleiro e o técnico. Os demais jogadores serão os alunos. É uma boa oportunidade de os alunos vivenciarem trocas de ideias e debates.

ACRÓSTICO

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

RIMA

Alunos fazem rimas simples: Zé Maneiro é preguiçoso, não treina em dia chuvoso.

TEATRO DE FANTOCHES

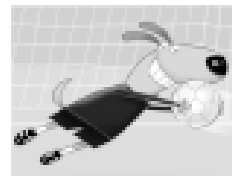
Alunos dão asas à imaginação, contando e recontando a história do livro. Produza com eles um cenário onde a história possa ser trabalhada. Confeccione os personagens e cole em palitos para representarem a história. Deixe que eles criem novos finais, mas peça também para que eles representem a história original.

PESQUISA

Alunos vão procurar histórias infantis que sejam sobre futebol / esporte. Depois, apresentam a história para a turma. Também podem procurar personagens de muita sorte. Um excelente exemplo é o Gastão, sobrinho sortudo do Tio Patinhas.

CONHECENDO GOLEIROS

Alunos pesquisam e trazem informações básicas sobre os goleiros que já participaram de Copas do Mundo.



TRABALHANDO COM SUCATA

Que tal inventar um Zé Maneiro ou até um campo de futebol feito de sucata? Pegue tesoura, cola, fita adesiva, restos de cartolina colorida, lã e barbante. Você ainda pode ajudar aos seus alunos, fixando algumas partes com a cola quente.

ENVIANDO MENSAGEM/DESENHO PARA ZÉ MANEIRO

Na sala de aula ou no laboratório de informática, alunos escrevem uma mensagem (ou um desenho) para Zé Maneiro. Pode ser elogio, conselho, crítica, estímulo, brincadeira... Professor recolhe as mensagens e as distribui aleatoriamente entre os alunos. Agora, cada um vai responder a mensagem como se fosse Zé Maneiro. Depois, professor devolve as cartas aos remetentes e cada aluno lê sua carta e a resposta que recebeu do Zé Maneiro.



O AUTOR REVELA CURIOSIDADES

- Este foi meu vigésimo-quinto livro. Foi publicado em 2010, ano da Copa do Mundo. Como estou escrevendo estas linhas no mês de março, três meses antes do evento, não sei se o Brasil vai ser campeão. Será que a vitória vai depender de um anel da sorte?
- Quem escreve está sempre em busca de novos desafios, experimentar gramados nunca pisados, fazer gols inéditos. Observando que não há, no mercado, muitos livros infantis abordando o futebol — que é parte do cotidiano brasileiro —, resolvi, então, entrar em campo e criar a história do Zé Maneiro. E, junto com o futebol, explorei uma questão muito polêmica no esporte e na vida: a sorte.
- Tive a oportunidade de escrever dois livros utilizando rimas: (Doré, o Campeão / Planeta Fantástico). A diferença é que nessas obras o texto está disposto em quadras.
- Levei cerca de dois meses para finalizar o texto. Maurício Veneza, o ilustrador, levou tempo semelhante para concluir as figuras.
- Se você me perguntar por que eu mesmo não ilustrei a história, a resposta é simples: não sei desenhar. O Maurício é um felizardo, pois, além de desenhar, escreve muito bem.
- Futebol é o meu esporte predileto. Na infância, nada me atraía mais do que jogar “pela-da” na rua. Mas nunca me aventurei a ser goleiro, posição muito complicada e para a qual nunca demonstrei talento. Não é exagero dizer que, no gol, pareço muito com o Zé Maneiro.
- Diferentemente de mim, o niteroiense Maurício não gosta de futebol.
- Geralmente o título do livro é definido no final do texto, mas no caso desta obra, eu já havia escolhido antes mesmo da metade do trabalho. Quando faltava pouco para concluir, pensei em mudar para O anel mágico, mas acabei ficando mesmo com o primeiro.
- O personagem poderia ser um garoto ou até mesmo uma menina, mas pedi ao ilustrador que fizesse um animal - cachorro, de preferência. Por que cachorro? Não sei exatamente, achei que ia ficar bom. Como o Maurício não discordou, segui adiante com a ideia.
- Se eu tenho cachorro? Tenho, sim. Uma cadelinha Yorkshire chamada Debbie. Ela é muito fofa. Também gosto de gato, tive alguns quando criança.
- Ao criar o personagem Zé Maneiro, Maurício me enviou cerca de dez opções de cachorro. Um mais alto, outro mais narigudo, outro mais gordinho... Fui eliminando um por um e fiquei entre dois candidatos. Como só podia ser um, eu tive que escolher. Antes, porém, pedi a opinião dos meus filhos. Ainda bem que eles concordaram comigo.
- Os detalhes nas figuras, como o sapo, o ratinho na boia, etc, foram todos criados pelo Maurício. Eu simplesmente enviei o texto, cabendo a ele fazer toda a ilustração.
- Quando criança, nunca tive anel da sorte ou coisa parecida. Mas saboreava a moedinha da sorte que fazia parte dos gibis da turma do Tio Patinhas. Sem falar no sortudo do Gastão, sobrinho do Tio Patinhas, que divertia bastante os leitores. Ah, tempo bom, tempo de sorte!
- Caro professor e alunos: caso queiram entrar em contato comigo ou com o Zé Maneiro, eis o nosso e-mail: alcidesgoulart@editorajovem.com.br.

Caro professor,

**Tendo como base a obra *Zé Maneiro, o goleiro*,
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