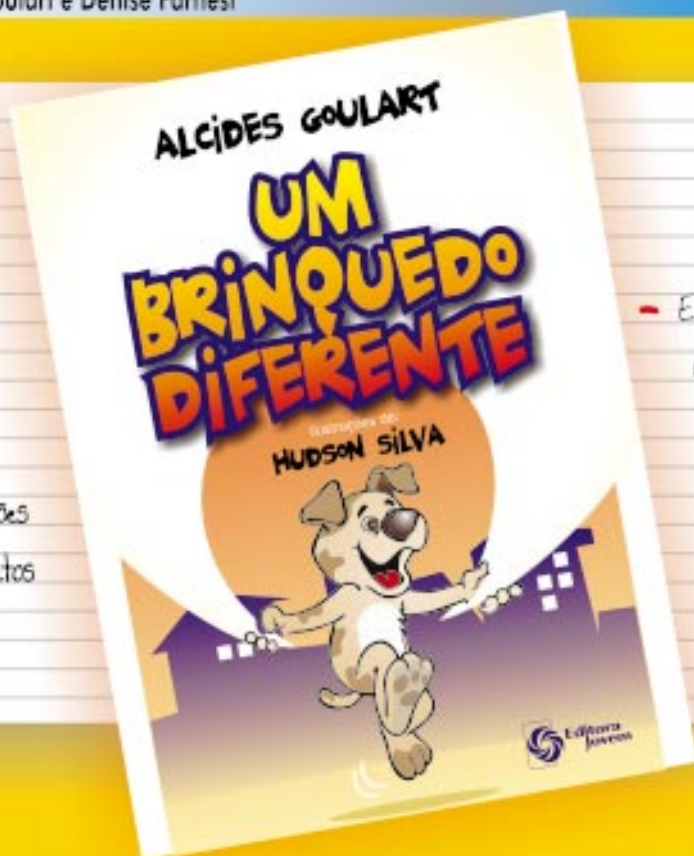


Alcides Goulart e Denise Farnesi



✓ Sugestões
para projetos



- Estimulando 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 encontrou essa resposta?
- Localize a logomarca da editora.
- Onde você acha um resumo (sinopse) do livro? (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? Quais são?
- Quem conta a história é o próprio Catito? 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 cachorro e não um outro bicho?
- Quem é o personagem principal da história?
- Faça um elogio ao personagem Catito.
- Você tem alguma crítica ao personagem Catito? 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 mensagens? Nesse caso, quais são as mensagens?
- Em que momentos da história você nota a presença de: alegria / tristeza / amizade / diversão / honestidade / agradecimento?

PÁGINA 2

- Quem é Catito?
- Ele é um cãozinho feliz ou triste?
- Onde ele vive?
- Na sua opinião, por que Catito vive nas ruas?
- Que objetos você vê na figura?
- Se você visse, na rua, um cãozinho como Catito, o que faria?





PÁGINA 3

- O que Catito está fazendo nesta figura?
- Catito é um cão alegre ou triste?
- O que ele faz durante o dia?
- Imagine algumas brincadeiras do Catito.
- Nesta figura, como ele brinca com o guarda-chuva?
- Imagine outras formas de Catito brincar com o guarda-chuva.

PÁGINA 4

- Olhe bem a figura. Que horas devem ser? Por que você acha isso?
- Fale tudo que você vê nesta figura.
- Catito está brincando? O que ele está fazendo?
- Na sua opinião, por que ele não está brincando agora?
- O que você faz à noite, antes de dormir?
- As estrelas gostam de conversar com Catito? Por que você acha isso?
- Você já conversou com as estrelas? O que você disse a elas? E o que elas disseram?
- Imagine um papo com as estrelas.

PÁGINA 5

- Onde está Catito? O que ele encontra na calçada?
- O que será que ele pensa quando vê a coisa?
- Você já achou alguma coisa na calçada ou em qualquer outro lugar? O quê? E o que você fez?

PÁGINA 6

- O que Catito pensa daquele objeto?
- Como ele se sente?
- Por que será que ele acredita que o objeto é um brinquedo?
- Se você fosse Catito, também acreditaria que o objeto é um brinquedo?
- O que ele faz?
- Qual é a primeira brincadeira que Catito faz com o brinquedo novo?

PÁGINAS 7, 8, 9, 10

- Que outras brincadeiras ele faz com o brinquedo novo?
- Na sua opinião, qual dessas brincadeiras é a mais interessante?
- Na sua opinião, qual dessas brincadeiras é a mais cansativa?
- Em qual dessas brincadeiras Catito vai usar mais a imaginação? Por quê?
- Você já brincou dessas coisas?
- Que outras brincadeiras ele pode fazer com aquele brinquedo?

PÁGINA 11

- Por que Catito quer mostrar o brinquedo novo às estrelas?
- As estrelas estão felizes ou tristes? Por quê?
- Imagine como foi o diálogo entre as estrelas e Catito.

PÁGINA 12

- O que Catito percebe?
- O que será que ele diz quando percebe que o brinquedo é a lua?
- Como será que a lua foi parar ali na calçada? Ela caiu do céu? Ela quis viajar? etc.
- Quando você leu essa página, já desconfiava que o brinquedo era a lua? Por quê?
- Você tem algum brinquedo parecido com a lua?
- Qual dos seus brinquedos pode ser transformado numa lua? O que você tem de fazer no brinquedo para isso acontecer?

PÁGINA 13

- Olhe bem a cara de Catito. Como ele está se sentindo?
- O que Catito tem vontade de fazer com a lua?
- Por que ele não fica com a lua?
- Você acha que ele fez a coisa certa? Por quê?
- Catito é um cãozinho honesto?
- O que você deve fazer se achar uma coisa que não lhe pertence?

PÁGINA 14

- O que Catito faz para se despedir da lua?
- Imagine o que ele diz para a lua nesse momento de despedida.
- Será que a lua quer ficar com Catito? Imagine o que a lua diz a ele.
- Você acha que Catito devia brincar mais um pouco com a lua antes de se despedir?

PÁGINA 15

- Por que Catito assopra a lua para o alto?
- Por que a lua parece um balão nessa hora?

PÁGINA 16

- Olhe a expressão de Catito. Ele está feliz ou triste?
- Que presente ele recebeu das amigas do céu?
- A lua ajuda as estrelas no presente? Como?
- Imagine o que as estrelas disseram para a lua quando ela voltou para o céu.
- Imagine uma outra palavra que as estrelas e a lua poderiam ter escrito.



ESTIMULANDO A CRIATIVIDADE

MUDANDO O TÍTULO

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

MUDANDO O FINAL DA HISTÓRIA

Turma dividida em grupos. Alunos lêem a história até o momento em que Catito percebe que seu brinquedo é a lua (página 12). A partir daí, cada grupo dá um final diferente para a história. Cada grupo pode explicar por que escolheu aquele final.

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 uma história criada por eles mesmos.

CONVERSA COM AS ESTRELAS

Turma dividida em grupos. Cada grupo cria um diálogo de Catito com as estrelas.

DIÁLOGO IMPROVISADO

Um aluno na frente da turma será Catito. Os outros alunos serão as estrelas. Sem saber que é a lua, Catito vai mostrar o brinquedo novo (pode ser um objeto qualquer) para as estrelas. Começa aí o diálogo entre as estrelas e Catito.

BRINCANDO COM A LUA

Alunos desenham diferentes formas de se brincar com a lua, que poderá estar em forma de lua cheia, lua nova, etc.

ESCOLHENDO UM NOVO BRINQUEDO

Alunos vão escolher um objeto da sala de aula e criar diversas formas de se brincar com ele. Ex: um lápis pode ser gangorra, cavalinho de pau, lança mágica, etc.. Alunos podem desenhar.

ACRÓSTICO

Com as letras de Catito, aluno escreve mensagem.

O NOME DO CACHORRO

Que outros nomes o cachorro poderia ter? Alunos apresentam sugestões, dizendo o porquê da escolha do nome.

A ORIGEM DE CATITO

Alunos criam uma história: onde Catito nasceu, por que mora na rua, como deu início a amizade com as estrelas, etc.

DESENHANDO

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

NOMES PARA AS ESTRELAS

Na história lida, as estrelas não têm nome. Será que as estrelas deveriam ter nome? Algumas já recebem nomes? Quais? Desenhe algumas estrelas, umas diferentes das outras e dê nomes para elas. Justifique cada nome escolhido.

POESIA

Alunos fazem versos relacionados à história.

TELEJORNAL DA RUA

Cada grupo de alunos vai ser um animal de rua e apresentar, como num telejornal, fatos que ocorreram na rua naquele dia.

PIADA

Alunos contam piadas envolvendo cachorro ou outro animal.

MÚSICA

Alunos trazem música com o personagem Catito.

PARÓDIA

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

ESCOLHENDO

Se você tivesse de ser um gato de rua ou um cachorro de rua, qual você escolheria? Por quê?.



OBSERVANDO

Será que a lua tem outras formas? Você prestou atenção ao céu hoje? Qual a lua que está no céu? Alunos pesquisam as diferentes fases da lua. Qual o formato da lua preferido?

PESQUISA EM HISTÓRIAS INFANTIS

Alunos vão procurar histórias infantis que tenham cachorros 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...

DEBATENDO

A turma, dividida em dois grupos, vai debater sobre a seguinte questão: Catito deveria mesmo ter devolvido a lua? Por quê?

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 diferente da história lida: Catito achou a lua na calçada, adorou brincar com ela e, como era muito sozinho, resolveu ficar com ela. Catito agiu certo ou errado? Inocente ou culpado?

Os advogados e os promotores se reúnem rapidamente para estabelecer os pontos que vão apresentar para provar a inocência ou a culpa de Catito.

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

Recorte e colagem de figuras - Alunos pesquisam, em revistas e livros, brinquedos e objetos que se assemelham às formas geométricas. Brinque com essa atividade assim como o cachorrinho da história.

DESENHO LIVRE

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

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 CATITO

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

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

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.



HONESTIDADE

Na história lida, Catito devolve algo que não lhe pertence. Eis algumas sugestões:

- Alunos pesquisam histórias infantis a fim de encontrar exemplos de honestidade.
- Converse com a turma sobre o personagem Pinóquio. Mostre que o mentiroso, mesmo sem ter o nariz aumentado, pode perder a confiança dos amigos e dos familiares.
- Debate: Não fui eu! Se cometemos um erro, podemos pôr a culpa em outra pessoa?
- Alunos inventam historinhas em que a honestidade pode ser observada.
- Alunos consultam familiares, jornais, etc. e trazem histórias reais com gestos de honestidade.

HONESTIDADE NA POLÍTICA

Seus alunos ainda são muito jovens para discutir política, mas talvez valha a pena lançar-lhes a primeira semente. Passe a seguinte mensagem para a turma:

Na história lida, Catito tem a chance de tomar posse de algo (lua) que pertence a todos. Mas, agindo com honestidade, não o faz. Assim são os políticos decentes; têm uma verba pública nas mãos (lua) e a utilizam de forma a atender o interesse público. Recusam-se a tirar vantagens individuais.

CAMPANHA DO BRINQUEDO USADO

Alunos reúnem seus brinquedos “velhos” e fazem uma doação para crianças carentes. Caso seja possível, organize uma visita a uma instituição.

CHÃO LIMPO

Na história, alunos observam as coisas que foram jogadas na rua. Questione: quem será que as jogou na rua? Por quê?

- Alunos vão dar várias razões e até criar historinhas para explicar como o lixo foi parar na rua. Estimule a criatividade.
- Alunos debatem o lixo largado na sala de aula, no pátio e nas ruas.
- Alunos confeccionam cartazes de conscientização para serem espalhados na sala / na escola.

Caro professor,

Tendo como base a obra *Um brinquedo diferente*, 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