

Roteiro de práticas leitoras para a escola



**Quando
os objetos
ganham vida**

Tania M. K. Rösing
Lisiane Vieira

3º e 4º anos do
ensino fundamental





Coleção Mundo da Leitura
ROTEIRO DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA

Quando os objetos ganham vida

3º e 4º anos do ensino fundamental

Tania M. K. Rösing
Lisiane Vieira

2010





UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Rui Getúlio Soares

Reitor

Eliane Lucia Colussi

Vice-Reitora de Graduação

Hugo Tourinho Filho

Vice-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação

Adil de Oliveira Pacheco

Vice-Reitor de Extensão e Assuntos Comunitários

Nelson Germano Beck

Vice-Reitor Administrativo

UPF Editora

Simone Meredith Scheffer Basso

Editora

CONSELHO EDITORIAL

Alexandre Augusto Nienow

Altair Alberto Fávero

Ana Carolina Bertolotti de Marchi

Andrea Poletto Oltramari

Angelo Vitorio Cenci

Cleiton Chiamonti Bona

Fernando Fornari

Graciela René Ormezzano

Renata Holzbach Tagliari

Rosimar Serena Siqueira Esquinsani

Sergio Machado Porto

Zacarias Martim Chamberlain Pravia

Copyright © Editora Universitária

Maria Emilse Lucatelli

Editoria de Texto

Sabino Gallon

Revisão de emendas

Giancarlo Rizzi

Projeto gráfico e ilustração da capa

Fábio Luis Rockenbach

Diagramação

Este livro no todo ou em parte, conforme determinação legal, não pode ser reproduzido por qualquer meio sem autorização expressa e por escrito do autor ou da editora. A exatidão das informações e dos conceitos e opiniões emitidos, bem como as imagens, tabelas, quadros e figuras, são de exclusiva responsabilidade dos autores.

R821q Rösing, Tania Mariza Kuchenbecker
Quando os objetos ganham vida : 3º e 4º anos do ensino fundamental / Tania M. K. Rösing, Lisiane Vieira ; [Giancarlo Rizzi, projeto gráfico e ilustração da capa]. – Passo Fundo : Ed. Universidade de Passo, 2010.
32 p. : il. ; 24 cm. – (Coleção Mundo da Leitura. Roteiro de práticas leitoras para a escola).

Inclui bibliografias.
ISBN 978-85-7515-457-1

1. Leitura – Desenvolvimento. 2. Crianças – Livros e leitura. 3. Incentivo a leitura. I. Vieira, Lisiane. II. Rizzi, Giancarlo, ilustrador. III. Título. IV. Série.

CDU: 028.1

Bibliotecária responsável Angela Saadi Machado - CRB 10/1857

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

EDITORA UNIVERSITÁRIA

Campus I, BR 285 - Km 171 - Bairro São José

Fone/Fax: (54) 3316-8373

CEP 99001-970 - Passo Fundo - RS - Brasil

Home-page: www.upf.br/editora

E-mail: editora@upf.br

Editora UPF afiliada à



Associação Brasileira
das Editoras Universitárias



APRESENTAÇÃO

Vivemos novos tempos em relação à leitura. Não nos encontramos mais atrelados apenas aos textos impressos. Isso não significa que está decretado o fim do livro. Pelo contrário. O livro permanece com seu grande valor enquanto divulgador da cultura gerada ao longo dos séculos. E se revitaliza a cada nova produção.

Estamos conscientes, também, de que a compreensão na leitura abrange textos apresentados em diferentes suportes, orientando as práticas de leitura mais inovadoras. A internet invade a nossa vida, seduzindo especialmente os jovens, constituindo-se numa ferramenta importante para ser utilizada não apenas no processo de comunicação, mas como rico e variado material de leitura interativa.

O Centro de Referência de Literatura e Multimeios – Mundo da Leitura – na condição de laboratório de ações de leitura do curso de Letras da Universidade de Passo Fundo, seja na graduação, seja no Programa de Pós-Graduação – Mestrado em Letras, cumpre o seu papel de promover ações de leitura multimídiais para despertar o gosto pela leitura em diferentes suportes, em distintas linguagens.

No contexto das realizações desenvolvidas pelo Mundo da Leitura, emerge a série de publicações **ROTEIROS DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA**, elaboradas para o atendimento de públicos específicos – educação infantil, 1º e 2º anos, 3º e 4º anos, 5º e 6º anos, 7º, 8º e 9º anos do ensino fundamental e ensino médio – po-

Quando os objetos ganham vida



dendo ser utilizadas por professores, por bibliotecários, por agentes de leitura. Cada volume privilegia um dos públicos referidos, totalizando, nesta primeira edição, seis propostas de roteiros distintas

A metodologia desenvolvida na elaboração dos roteiros partiu da seleção do tema gerador – Arte e tecnologia: novos desafios –, dando continuidade às discussões desenvolvidas em 2009, por ocasião da 13ª Jornada Nacional de Literatura e da 5ª Jornadinha Nacional de Literatura, quando o foco dos debates girou em torno do tema “Arte e tecnologia: novas interfaces”.




Na sequência, foram elaborados os roteiros para os públicos específicos a partir do trabalho da equipe do Mundo da Leitura. Na primeira etapa, os roteiros são desenvolvidos no espaço do Mundo da Leitura e, numa segunda, são sugeridas atividades leitoras a serem desenvolvidas na escola, na biblioteca, em espaços culturais, por professores, bibliotecários, agentes de leitura e alunos que participaram da primeira etapa enquanto experiência inicial. Pretendemos que esses roteiros possam contribuir com o trabalho dos usuários do Mundo da Leitura, estimulando a continuidade de práticas de leitura na escola a partir da experiência de leitura multimídia vivenciada no espaço do Centro de Referência de Literatura e Multimeios.

Prezado leitor, distinta leitora, desejamos compartilhar com cada um e com todos nossas preocupações. O que nos falta são leitores. O que nos falta é entrar em contato com as experiências daqueles que já estão envolvidos pela magia em que se constitui o ato de ler. O que nos falta são dinamizadores de leitura dos acervos existentes nas escolas, no espaço da biblioteca, na família. O que nos falta é a coragem de transformar as bibliotecas na perspectiva de centros culturais multimídiais. O que nos falta são atitudes po-



Quando os objetos ganham vida





sitivas em relação à leitura para o aprimoramento do ser humano como fundamento de construção de sua cidadania.

Precisamos despertar o interesse dos leitores em formação pela leitura da música, da pintura, do teatro, da dança, da escultura, da arquitetura. Precisamos mostrar o valor das histórias em quadrinhos, das charges, dos cartuns, do grafitti, formando públicos interessados nessas manifestações artísticas. Precisamos valorizar as manifestações da cultura popular, ampliando nosso conhecimento e nossa sensibilidade pela pluralidade de vozes em que se constitui a cultura em toda a sua complexidade e em toda a sua diversidade. Precisamos renovar o interesse desses leitores por lendas, fábulas, mitos. Precisamos levantar interesses e necessidades dos neoleitores, leitores da internet, apreciadores das ferramentas eletrônicas disponíveis na atualidade pelos avanços tecnológicos. Precisamos considerar os assuntos com os quais estão envolvidos, os temas que lhes trazem preocupação e os que propiciam construir sonhos, construir um olhar otimista para a vida com o intuito de vencer os obstáculos que tentam impedir experiências vivenciais no contexto de um mundo melhor.

Prof. Dr. Tania Mariza Kuchenbecker Rösing

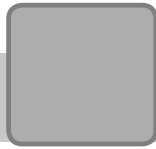
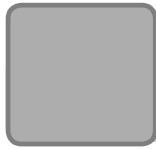
Coordenadora do Centro de Referência
de Literatura e Multimeios

Quando os objetos ganham vida

5







SUMÁRIO

Apresentação.....	3
Introdução.....	9
Prática Leitora no Mundo da Leitura.....	11
Prática Leitora na Escola.....	17
Atividade 1: Quando os objetos ganham vida no teatro.....	17
Atividade 2: Criando um <i>flip book</i>	18
Atividade 3: Animação.....	19
Atividade 4: Piada e charada.....	20
Atividade 5: Apólogo e fábula.....	23
Atividade 6: Música.....	24
Atividade 7: Miniconto.....	25
Atividade 8: Propaganda e objetos.....	27
Referências.....	29

Quando os objetos ganham vida

7







INTRODUÇÃO

As sugestões que seguem são indicadas para serem realizadas com alunos do 3º e 4º ano do ensino fundamental, a fim de que seja instigado o desejo pela leitura e literatura. O tema escolhido para a atividade a ser realizada é a animação de objetos no teatro, em filmes de animação, em músicas e propagandas nos quais os objetos ganham vida. Não sendo uma situação comum e real, chama a atenção, por exemplo, quando um vaso de flor conversa com uma luminária.

Tem como propósito fazer com que os alunos pensem um pouco sobre como são realizados filmes e desenhos onde objetos ganham vida, levando-os a, de forma prazerosa, saberem a diferença entre apólogos e fábulas; conhecerem um pouco de miniconto, de uma forma fantasiosa e prazerosa. Chama-se, assim, atenção para a preocupação de mostrar formas multimídias de serem trabalhadas em sala de aula.

Espera-se que, ao realizar essa atividade, os alunos se tornem mais curiosos para descobrir outras maneiras de interagir com o livro e com diversas linguagens. Mostrar o livro e chamar-lhes atenção para os diferentes diálogos, questionando-os sobre se isso é possível e real. Dar uma breve noção sobre a produção de filmes de animação para que eles entendam um pouco do funcionamento e como são feitos os filmes a que assistem.

Acredita-se também que após esta atividade os alunos poderão perceber a diferença entre minicontos, fábula e apólogo, sendo essa uma preparação para a prática leitora.

Quando os objetos ganham vida





PRÁTICA LEITORA NO MUNDO DA LEITURA

■ Materiais e recursos

- ▶ Livro *Diálogos interessantíssimos*
- ▶ Vídeo de uma propaganda da Coca-Cola, disponível em www.youtube.com/watch?v=PFerRdZKoCM
- ▶ Filme *A bela e a fera*
- ▶ Computador com acesso à internet
- ▶ DVD player.

■ Etapas propostas

1. Realizar a leitura de três minicontos. Chamar a atenção dos alunos para o fato de no primeiro miniconto os animais falarem, como em uma **fábula**, e, no segundo, os objetos ganharem vida e poderem falar, como em um **apólogo**.

Fábula: é um gênero narrativo que surgiu no Oriente, mas foi particularmente desenvolvido por um escravo chamado Esopo, que tinha o costume de inventar histórias em que os animais eram os personagens. Por meio dos diálogos entre os bichos e das situações que os envolviam, ele procurava transmitir sabedoria de caráter moral ao homem. É uma narrativa inacreditável, com fundo didático. Quando os personagens são seres inanimados, objetos, a fábula recebe o nome de apólogo. A temática é variada e contempla tópicos como a vitória da fraqueza sobre a força, da bondade sobre a astúcia e a derrota de preguiçosos.

Apólogo: é a narrativa breve de uma situação vivida por seres inanimados, ou melhor, sem vida animal ou humana. Normalmente, o apólogo tem como personagens seres que ali adquirem valor metafórico, isto é, não são símbolos como acontece com as personagens de fábula.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

Quando os objetos ganham vida



O cachorro e o açougueiro

- Bom dia. Açougueiro. Quero uma vaca.
 - Inteira ou pedaços?
 - Inteira, é claro.
 - Que besteira, como vai carregá-la?
 - Não quero carregá-la.
 - Não?
 - Quero beijá-la e levá-la para passear.
 - Ora, Cachorro, vá procurar outro lugar!
- (EDUAR, 2003, p. 7)

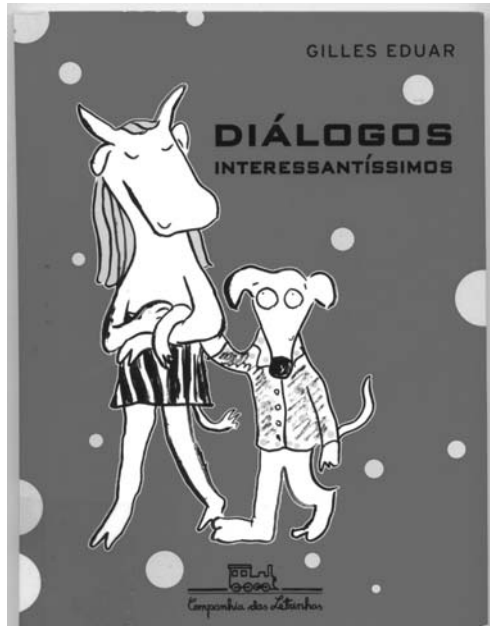
Martim e seu irmão

- Fala baixo.
 - Baixo.
 - Mais baixo.
 - Mais baixo.
 - Sssshhh!
 - Ainda não foi.
 - Hã?
 - Ta chegando.
 - Por onde?
 - Por ali, ó.
 - Não vejo nada.
 - Quinze formiguinhas.
 - E daí?
 - Se fossem elefantes...
 - O que que tem?
 - Seria uma manada!
- (EDUAR, 2003, p. 27)

A cadeira e o sofá

- Estou tão cansada...
 - Claro.
 - Claro por quê, Sofá?
 - Você está sempre de pé.
 - E dizem que cadeira é feita para sentar...
 - Deite aqui.
 - Onde?
 - Sobre mim.
 - Não vai pegar mal?
 - É só não pôr os pés nas minhas almofadas.
 - Assim tá bom?
 - Está ótimo. Agora descanse.
 - Boa noite, Sofá.
 - Durma bem, Cadeira.
- (EDUAR, 2003, p. 38)





2. Exibir aos alunos o vídeo da propaganda da Coca-Cola (disponível no endereço citado).

3. Conversar com os alunos sobre a propaganda. Perguntar se existe a possibilidade de a língua “falar” com os olhos.

4. Apresentar o livro *Diálogos interessantíssimos*, de Gilles Eduar, contando alguns diálogos entre objetos, como “Telefone”, “O garfo e a colher” e “A conversa entre a luminária e um vasinho de flores”.

tos, como “Telefone”, “O garfo e a colher” e “A conversa entre a luminária e um vasinho de flores”.

Telefone

Triim...triim...triim...
- Au?
- Alô? É você, Rex?
- Au! Au!
- Ambrósio está?
- Au.
- Vá chamá-lo, por favor.
- Au...
- Alô, Ambrósio?
- Miau.
- Ambrósio, não esqueça de tomar o seu remédio.
- Miau.
- Então um beijo, até já.
Bip, bip, bip, bip...
(EDUAR, 2003, p. 35)



Quando os objetos ganham vida



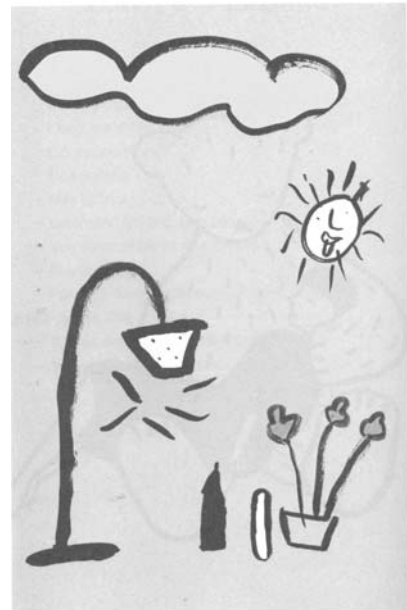


O garfo e a colher

- O que foi, Garfo?
 - Estou triste.
 - Triste?
 - Sim, Colher, não sei dançar.
 - Isso acontece.
 - No prato, a Faca dança tão bem.
 - É verdade, num bonito vai-e-vem...
 - É de cortar o coração.
 - Mas ninguém gira tão bem quanto você!
 - Eu giro?
 - Faz piruetas, pinta o sete!
 - Quem? Eu?
 - É, só para agarrar o espaguete.
- (EDUAR, 2003, p. 59)

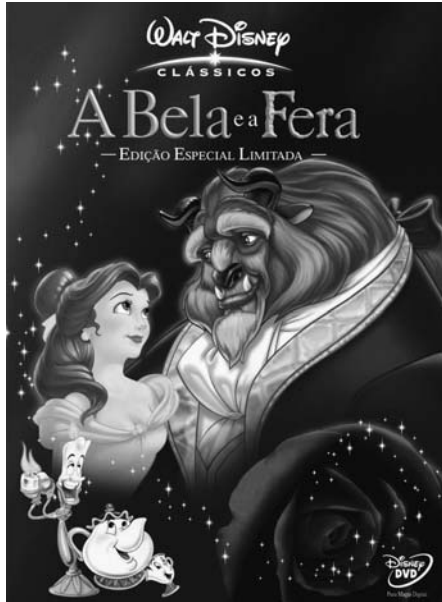
Conversa entre uma luminária e um vasinho de flores

- Dona Borracha parece nervosa.
 - Ela e seu Lápis não se entendem.
 - O que um escreve...
 - O outro apaga.
 - Poderiam fazer as pazes...
 - Fazer um trato.
 - Dez linhas sem borracha...
 - E a décima primeira linha seria toda apagada...
 - Automaticamente...
 - Sem discussão!
 - Assim não haveria discórdia.
 - Estaria tudo combinado.
 - Seu Lápis escrevendo tranqüilo...
 - Dona Borracha esperando tranqüila...
 - Sentada na régua...
 - A décima primeira linha...
 - Seria o fim da trégua!
 - Apenas momentaneamente...
 - Para mais dez linhas...
 - Perfeitas!
 - Inatacáveis!
 - De pura criação...
 - E colaboração!
- (EDUAR, 2003, p. 55)



Quando os objetos ganham vida





5. Exibir um trecho do filme *A bela e a fera*, onde os objetos cantam e dançam em um jantar. Também disponível no Youtube no endereço: www.youtube.com/watch?v=vb8l-W8R6Bs&NR=1

6. Questionar a possibilidade da conversa entre os objetos que apareceram no vídeo. Perguntar aos alunos se identificam semelhanças entre o filme e os textos lidos. Questionar se

sabem como o filme é produzido.

7. Perguntar aos alunos se sabem o que é uma **animação** e como é produzida.

Animação: é o processo segundo o qual cada fotograma de um filme é produzida individualmente, podendo ser gerada por computação gráfica ou fotografando uma imagem desenhada repetidamente, fazendo-se pequenas mudanças a um modelo, fotografando o resultado. Quando os fotogramas são ligados entre si e o filme resultante é visto a uma velocidade de 16 ou mais imagens por segundo, há uma ilusão de movimento contínuo. A construção de um filme torna-se, assim, um trabalho muito intenso e por vezes entediante. O desenvolvimento da animação digital aumentou muito a velocidade do processo, eliminando tarefas mecânicas e repetitivas. A produção da animação consome muito tempo e é quase sempre muito complexa. Animação limitada é uma forma de aumentar a produção e geração.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Anima%C3%A7%C3%A3o>

8. Exibir o vídeo *Mickey Mouse – Do outro lado do espelho*, disponível em: www.youtube.com/watch?v=W6B8StSkwhw.

9. Solicitar aos alunos que pesquisem no computador alguns objetos no jogo disponível em: http://www.jogos360.com.br/baby_hunt.html

Quando os objetos ganham vida





Atividade 1: Quando os objetos ganham vida no teatro

■ Objetivos

Ao realizar esta atividade, espera-se que os alunos conheçam o que é teatro de objetos. Proporcionar-lhes uma atividade de criação, imaginação e interpretação. Para a realização do teatro de objetos é necessário que os alunos desenvolvam também o convívio social, o que poderá trazer benefícios para o trabalho em grupo.

■ Etapas propostas



1. Exibir o vídeo disponível no endereço www.youtube.com/watch?v=PyVqhnHXI70&feature=related, relacionado ao teatro de objetos.
2. Questionar os alunos sobre os objetos que foram utilizados para que os contadores da história pudessem se expressar.
3. Solicitar aos alunos que se organizem em trios para elabo-

Quando os objetos ganham vida



rar uma história que gostariam de contar por meio do teatro de objetos e formas animadas. Cada trio deverá apresentar aos colegas a história escolhida.

4. Depois de todas as apresentações, os grupos deverão se sentar em círculo e proceder a uma breve avaliação sobre a experiência vivenciada, expressando sua opinião sobre a realização da atividade.

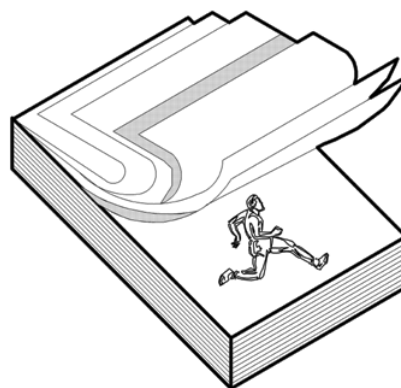
Atividade 2: Criando um *flip book*

■ Objetivos

A atividade tem como objetivo apresentar o princípio da animação, para que os alunos vejam que podem fazê-lo à sua maneira e que podem criar seus próprios desenhos e histórias. Ao realizá-la, poderão entender como se dá a produção de filmes no cinema e, após, socializar com outras turmas o que aprenderam em sala de aula.

■ Etapas propostas

1. Exibir o vídeo www.youtube.com/watch?v=FH97UerMW6I&feature=fvw.
2. Perguntar aos alunos sobre a sua opinião sobre o vídeo, se entenderam o que estava sendo falado, se conhecem o material e se acham que pode ser produzido.



3. Em seguida, propor a confecção de um *flip book*, que pode ser realizado de acordo com as indicações do quadro Oficina do programa *Mundo da Leitura* n. 40, disponível para empréstimo no Mundo da Leitura.

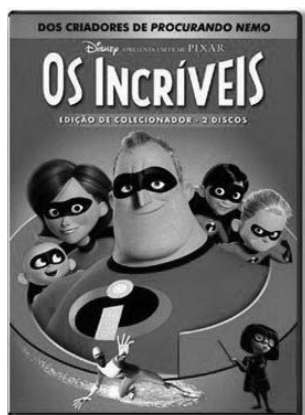
4. Posteriormente, reunir num grupo os alunos que gostaram de produzir o *flip book* e montar uma oficina para dividir a experiência com outros colegas da escola.

Atividade 3: Animação

■ Objetivos

Explicar aos alunos a forma como é realizada a animação de uma maneira lúdica. Explicar como é feita uma animação, para que conheçam como são produzidos os filmes e desenhos a que assistem na televisão.

■ Etapas propostas



1. Exibir o filme *Os incríveis*.
2. Perguntar aos alunos se sabem identificar o gênero do filme.
3. Propor que pesquisem sobre animação e escrevam um texto com o que encontrarem.

Quando os objetos ganham vida



4. Em sala de aula, solicitar aos alunos que comentem ou leiam seus textos.

5. Conceituar animação utilizando o quadro “Fique Esperto” do programa *Mundo da Leitura na TV* n. 23, disponível para empréstimo no Mundo da Leitura.

6. Exibir alguns vídeos de animação mais simples, como o disponível no endereço: www.youtube.com/watch?v=Qjz1M341pFI&feature=related

7. Propor aos alunos que façam um taumatópio. Pode ser utilizado como referência o quadro “Oficina” do programa *Mundo da Leitura na TV* n. 21.

Atividade 4: Piada e charada

■ Objetivos

Desenvolver o humor, o raciocínio e o espírito de jogo dos alunos. Incentivar a pesquisa.

■ Materiais e recursos

- ▶ Charadas e piadas
- ▶ Material de uso comum

■ Etapas propostas

1. Propor as seguintes charadas:



Quando os objetos ganham vida



O que o chão disse para a cama?
Você tem as pernas finas, mas um lindo colchão.

O que é que fechadura disse para a chave?
Vamos dar uma voltinha?

O que a areia falou para o mar?
Deixa de onda.

O que é que a fechadura disse para a chave?
Vamos dar uma voltinha?

Qual o queijo que mais sofre?
O queijo ralado.

2. Questionar os alunos sobre o que as charadas propostas têm em comum. Perguntar se é possível objetos inanimados terem sentimentos ou travar diálogos.
3. Propor que pesquisem em casa piadas ou charadas em que os objetos sejam animados.
4. Propor mais algumas charadas, instigando os alunos a que contem as que pesquisaram.

Quando os objetos ganham vida

O que é, o que é:
Apaga, mas não é luz.
É mole, sem ser de pano.
Não suporta coisa errada,
burrada, asneira e engano?
Borracha.

O que o caderno de matemática disse para o caderno de português?
Estou cheio de problemas.

O que é, o que é,
Quem faz nunca vai querer
Quem compra não quer usar
Quem usa não pode ver
Quem vê não vai desejar?
Caixão de defunto.

O que é, o que é,
Vive em cima da mesa
Costuma matar a fome
Compra-se para comer
Ninguém mastiga nem come?
Prato.

O que um prédio disse para o outro?
Você tem um andar lindo.

O que é, o que é:
Eu vivo sempre com ela
Onde ela está, eu estou
Ela sem mim não é nada
Eu sem ela nada sou?
Chave e fechadura.

5. Propor aos alunos a realização de um concurso de piadas e charadas em sala de aula. Solicitar que alunos de outra turma ou professores sejam jurados.

Atividade 5: Apólogo e fábula

■ Objetivo

Desenvolver o humor, o raciocínio e o espírito de jogo dos alunos. Incentivar a pesquisa.

■ Etapas propostas

1. Perguntar aos alunos se sabem o que é uma fábula e um apólogo.
2. Conceituar os dois gêneros e exemplificá-los. Se algum aluno conhecer algum texto desse tipo, pode contá-lo para os colegas.
3. Contar aos alunos a história *Agulha ou linha, quem é a rainha?* com os objetos que a história propõe.
4. Solicitar que expressem suas impressões sobre a história.
5. Propor a audição da fábula “O papel e a tinta” do CD *Fábulas de Leonardo Da Vinci*.
6. Propor uma discussão sobre a fábula escutada. Questionar os alunos sobre as sensações que tiveram ao escutar uma história, o que sentiram, se já haviam escutado alguma outra história e orientá-los para que atentem para a trilha sonora.
7. Solicitar aos alunos que criem uma pequena fábula ou um apólogo.

Quando os objetos ganham vida

Atividade 6: Música

■ Objetivos

Ampliar o repertório musical conhecido.
Desenvolver a criatividade e a imaginação.
Adquirir mais domínio da língua escrita e falada.



■ Etapas propostas

1. Perguntar aos alunos que tipo de música estão acostumados a escutar, se conhecem alguma letra do compositor Toquinho. Em seguida, fazer uma breve apresentação do cantor e compositor.
2. Escutar com os alunos a música “A bicicleta”, de Toquinho e Mutinho.

A bicicleta

Sou eu que te levo pelos parques a correr
Te ajudo a crescer e em duas rodas deslizar
Em cima de mim o mundo fica a sua mercê
Corpo ao vento, pensamento solto pelo ar
Pra isso acontecer, basta você me pedalar

B – I – C – I – C
L - E - T A

Sou sua amiga bicicleta
Sou eu que te faço companhia por ai
Entre ruas e avenidas na beira do mar
Eu vou com você comprar e te ajudar a curtir
Picolé, chicletes figurinhas e gibi
Rodo a roda e o tempo roda e é hora de voltar
Prá isso acontecer, basta você me pedalar

Faz bem pouco tempo entrei na moda prá valer
Os executivos me procuram sem parar
Todo mundo vive preocupado em emagrecer
Até mesmo seus pais resolveram me adotar
Muita gente ultimamente vem me pedalar
Mas de um jeito estranho que eu não saio do lugar.



3. Conversar sobre as possíveis interpretações da música escutada. Chamar a atenção para o fato de que nesse texto um objeto também é animado.

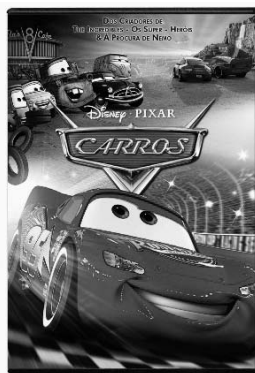
4. Propor aos alunos que escrevam, individualmente, um pequeno texto sobre um brinquedo que possa falar.

5. Exibir o filme *Carros*, no qual os carros agem e conversam entre si numa cidade onde não existem pessoas.

Atividade 7: Miniconto

■ Objetivos

Conhecer o gênero literário miniconto. Produzir minicontos, desenvolvendo a criatividade e o domínio da língua escrita.



■ Etapas propostas

1. Contar em sala de aula alguns minicontos do livro *Cem menores contos brasileiros do século*.

Não adianta me seguir.
Estou tão perdido quanto você.
(Monólogo com a sombra, Rogério Augusto)

Quando acordou,
O dinossauro ainda estava lá.
(Augusto Monterroso)

- Morreu de quê?
- Gastou-se.
(Eugênia Menezes)

Quando os objetos ganham vida



2. Solicitar aos alunos que verbalizem suas interpretações sobre os textos lidos.

3. Conceituar **miniconto**.

No miniconto mais importante que mostrar é sugerir, deixando ao leitor a tarefa de “preencher” as elipses narrativas e entender a história por trás da história escrita. Não tem nenhuma definição rígida quanto ao números de caracteres, embora acredita-se que deve ter até 140 caracteres para poder ser enviado via SMS.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Miniconto>

4. Perguntar aos alunos se costumam mandar mensagens por celular, se sabem qual é o número máximo de caracteres para mandar uma mensagem e qual a relação que isso tem com os minicontos.

5. Solicitar que cada aluno crie minicontos, levando em consideração que deve ter um número de 140 caracteres.

6. Elaborar um pequeno livro de minicontos. Cada aluno deverá ser responsável pela organização, ilustração (se necessário), capa. Em seguida poderão trocar os livros, para que todos conheçam os produzidos pelos colegas.

7. A turma deverá criar um blog, onde cada aluno postará um miniconto. Se preferirem, podem fazer um Twitter para a turma, onde o aluno poderá postar o seu miniconto para que as pessoas possam lê-lo e participar da produção da turma. Também podem socializar os textos com amigos, conhecidos ou pessoas que não conhecem.



Atividade 8: Propaganda e objetos

■ Objetivos

Desenvolver o espírito crítico na leitura de propagandas publicitárias. Identificar espécies de animação diferentes.

■ Etapas propostas

1. Indagar os alunos sobre se lembram alguma propaganda de televisão e de qual mais gostam. Perguntar se conhecem alguma propaganda na qual os objetos ou seres inanimados falam e conversam entre si.
2. Apresentar propagandas antigas para que eles possam compará-las com as atuais.
3. Mostrar-lhes algumas propagandas disponíveis na internet.
4. Exibir a propaganda da Faber Castell disponível no Youtube no seguinte endereço: <http://www.youtube.com/watch?v=hihyZtyXLqA&feature=related>
5. Solicitar aos alunos que escrevam um pequeno texto sobre a propaganda da qual mais gostaram.
6. Dividir a turma em grupos e solicitar a criação de uma propaganda com tema livre.
7. Os alunos deverão produzir o texto e planejar a maneira de apresentar a propaganda aos colegas.

Quando os objetos ganham vida





Referências

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de animação*. São Caetano do Sul: Ateliê Editorial, 1997.

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas*. São Paulo: Edusp, 1996.

AZEVEDO, Ricardo. *Armazém do folclore*. São Paulo: Ática, 2000.

AZEVEDO, Ricardo. *Meu material escolar*. São Paulo: Quinteto Editorial, 2000.

AZEVEDO, Ricardo. *Meu livro de folclore*. São Paulo: Ática, 1998.

PERROTI, Denise Caccese. *O que é o que é?*. São Paulo: Paulus, 1996.

ASSIS, Machado de. *Agulha ou linha, quem é a rainha?*. Porto Alegre: Projeto, 1992.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

EDUAR, Gilles. *Diálogos interessantíssimos*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2003.

FREIRE, Marcelino. *Os cem menores contos brasileiros do século*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.

Filmes e CDs

A BELA e a Fera. Diretor: Gary Trousdale, Kirk Wise. EUA: Disney, 1991. DVD (50min).

Quando os objetos ganham vida





MUNDO DA LEITURA NA TV, n. 40. Disponível para empréstimo no Mundo da Leitura.

OS INCRÍVEIS. Diretor: Brad Bird. Disney Pixar, 2005. DVD (115min).

MUNDO DA LEITURA, n. 23. Disponível para empréstimo no Mundo da Leitura.

MUNDO DA LEITURA, n. 21. Disponível para empréstimo no Mundo da Leitura.

O PAPEL E A TINTA. Fábulas de Leonardo Da Vinci. Org. Alfredo Sertã.

BICICLETA. Casa de Brinquedos. Toquinho Universal Brasil. 1995.

CARS. Diretor: John Lasseter. EUA: Disney, 2006. 1 DVD. (116 min).

Sites

http://www.animatoons.com.br/movies/beauty_and_the_beast/index.htm

<http://www.youtube.com/watch?v=iUeVE8EXKPE&NR=1&feature=fvwp>

<http://www.youtube.com/watch?v=Qjz1M341pFI&feature=related>

<http://www.animamundi.com.br/>

<http://www.youtube.com/watch?v=PvGT64rT878&feature=related>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ap%C3%B3logo>

<http://www.youtube.com/watch?v=KnTfnf2TsHw&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=bnaFsY62U1M&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=jvVGOzHhjio&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=gQ64Dy0e9PY>

http://www.youtube.com/watch?v=_iYV3wGPwAI&NR=1

<http://www.youtube.com/watch?v=inguGjgypaw>

<http://www.youtube.com/watch?v=moDAevlJu9k&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=hihyZtyXLqA&feature=related>



http://www.youtube.com/watch?v=5bQKu4_3Gbg&feature=related
<http://www.youtube.com/watch?v=DwADsAZmGk0>
<http://www.youtube.com/watch?v=njiHFQUHmMg&feature=related>
http://www.youtube.com/watch?v=NT_UyFfONuM
<http://www.youtube.com/watch?v=XeKMMlfr3gM&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=PyVqhnHXI70&feature=related>
<http://www.truks.com.br/>
<http://www.trecosecacarecos.com.br/index2.htm>
http://www.teatrodelaplaza.com/compania_port.htm
<http://www.fernancardama.com/>
<http://www.youtube.com/watch?v=FH97UerMW6I&feature=fvw>
<http://www.youtube.com/watch?v=fXfrWrILTrA>
<http://www.youtube.com/watch?v=SyfFviZxhvQ&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=rzNzIzRY7TE&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=AsIYxmU8xlc>
<http://www.youtube.com/watch?v=gAvTTIXyzmE&NR=1>
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Anima%C3%A7%C3%A3o>
<http://www.animamundi.com.br>
<http://www.adorocinema.com/filmes/incriveis>
http://www.papeldeparede.fotosdahora.com.br/wallpaper/05Filmes_e_Seriados//os_inciveis_2_m.gif
http://www.youtube.com/watch?v=_iYV3wGPwAI&NR=1
<http://www.piadas.com.br/piadas/charadas>
<http://www.portaldohumor.com.br/cont/piadas/1649/Charadas.html?s-uid=7340b16c5931ab342c113c2880f0d240>
<http://pt.wikipedia.org/wiki/f%C3%A1bula>
<http://www.disney.pt/Filmes/cars/main-pt.html?cid=pt>

Quando os objetos ganham vida



http://www.meeko.org/disney/cars/203571_1.jpg

<http://minicontos.blogspot.com/>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Miniconto>

www.twitter.com

<http://twitter.com/minicontos>



32



Quando os objetos ganham vida

