



Coleção Mundo da Leitura
ROTEIRO DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA

Quem conta encanta

educação infantil

Tania M. K. Rösing
Eliana Rodrigues Leite
Mateus Mattiello Nickhorn

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.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R8211 Rösing, Tania Mariza Kuchenbecker
Quem conta encanta : educação infantil / Tania M. K. Rösing,
Eliana Rodrigues Leite, Mateus Mattiello Nickhorn ; [Giancarlo
Rizzi, projeto gráfico e ilustração da capa]. – Passo Fundo : Ed.
Universidade de Passo Fundo, 2010.
34 p. : il. ; 24 cm. – (Coleção Mundo da Leitura. Roteiro de
práticas leitoras para a escola).

Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7515-460-1

1. Leitura - Desenvolvimento. 2. Incentivo à leitura. 3.
Compreensão na leitura. I. Blanck, Lisandra. II. Nickhorn, Mateus
Mattiello. III. Rizzi, Giancarlo, ilustrador. III. Título. IV. Série.

CDU: 028.1

Bibliotecária responsável Priscila Jensen Teixeira - CRB 10/1867

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-

Quem conta encanta



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 Múltiplos Meios.

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-



Quem conta encanta





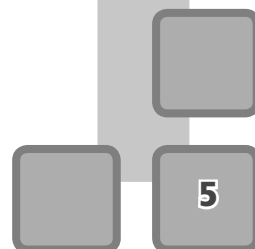
sitivas em relação à leitura para o aprimoramento do ser humano como fundamento de construção de sua cidadania.

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 quadri-
nhos, das charges, dos cartuns, do grafitti, formando públicos inte-
ressados 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 neoleito-
res, 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.

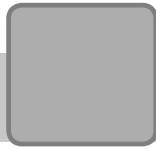
Prof. Dr. Tania Mariza Kuchenbecker Rösing

Coordenadora do Centro de Referência
de Literatura e Multimeios

Quem conta encanta







SUMÁRIO

Apresentação.....	3
Introdução.....	9
Prática Leitora no Mundo da Leitura.....	11
Prática Leitora na Escola.....	15
Atividade 1: Leitura de imagens.....	15
Atividade 2: Brincando eu conto – Jogos Dramáticos ...	18
Atividade 3: Histórias transformadas.....	21
Atividade 4: Modelando histórias.....	24
Atividade 5: Histórias em sombras.....	26
Atividade 6: Teatro de objetos.....	28
Atividade 7: Quadrinhos de histórias.....	30
Referências.....	33

Quem conta encanta

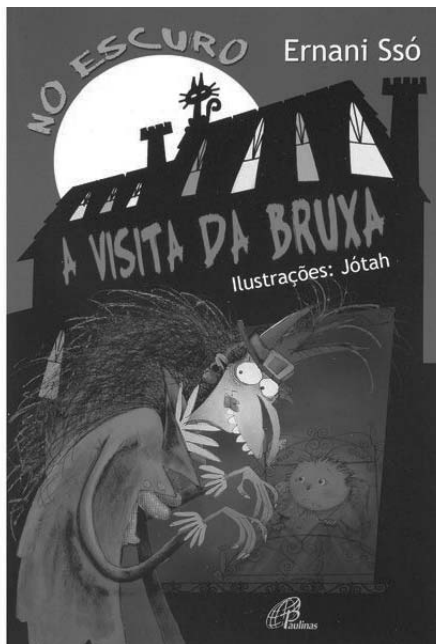
7





INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da linguagem oral em crianças de idade pré-escolar é fundamental para que possam ampliar a sua capacidade de comunicação e percepção do mundo à sua volta. É nesse período que estabelecem uma ponte com o universo linguístico, agregando diferentes possibilidades de associação entre as palavras e as imagens que se apresentam durante todo o processo de formação do pensamento.



Dessa forma, o ato de contar histórias enriquece essa experiência através de uma linguagem prazerosa e estimulante, resgatando a oralidade presente nas lendas, contos, fábulas e mitos. Essas relações de ensino-aprendizagem através da linguagem oral passam a ser o primeiro contato que a criança tem com o texto literário antes da sua alfabetização propriamente dita.

A contação de histórias contribui para o desenvolvimento cognitivo e ativa a função simbólica, possibilitando o entendimento da criança entre o mundo real e o imaginário. Pelo resgate da memória afetiva estimulada pelos contos de fadas, a criança

Quem conta encanta



vivencia diferentes emoções, expressando medo, alegria, tristeza e frustração, junto com os personagens que povoam a sua imaginação. Em um jogo de faz-de-conta, resolve seus conflitos e participa ativamente da história como se fosse o protagonista.

Esta atividade leitora propõe sensibilizar alunos da educação infantil e despertar a criatividade e imaginação de forma lúdica e interativa por meio da contação de histórias. E assim, propiciar aos alunos um reencontro com os contos de fadas, com personagens que povoam seu universo imaginário. Promover experiências sensitivas, despertar a criatividade, a percepção sensível dos alunos para diferentes textos em diferentes linguagens, aliado às novas tecnologias, de forma lúdica e interativa, e desenvolver a espontaneidade verbal e corporal por meio de jogos dramáticos.



Quem conta encanta



PRÁTICA LEITORA NO MUNDO DA LEITURA

■ Materiais e recursos

- ▶ Aparelho de DVD
- ▶ Projetor multimídia
- ▶ CDs de áudio
- ▶ Incenso
- ▶ Câmera digital

■ Etapas propostas

1. Ambientar a Arena com sons, cheiros, elementos e imagens projetadas, de forma a criar uma **atmosfera** que remeta a uma história de **bruxas** e personagens fantásticos.

2. Convidar os alunos para entrar na Arena e interagir com esse espaço.

Criar uma atmosfera propícia ao desenrolar do conflito. Por exemplo, nas histórias de terror, os castelos mal-assombrados, noites escuras, noites de tempestades, casas abandonadas, portas que se abrem sozinhas, etc. Ou ainda a funcionalidade do espaço na ficção científica, nas narrativas que se desenrolam *além da imaginação...* Nelas, os elementos do espaço transreal são responsáveis pela verossimilhança do que se narra. A atmosfera criada pelo espaço pode transmitir sensações de calor, frio, luminosidade, escuridão opressão, transparência, bem-estar, finalidade, leveza, colorido opacidade, etc.

Uma **bruxa** é geralmente retratada no imaginário popular como uma mulher velha e encarquilhada, exímia e contumaz manipuladora de magia negra e dotada de uma gargalhada terrível. É também muito popularizada a imagem da bruxa como a de uma mulher sentada sobre uma vassoura voadora, ou com esta passada por entre as pernas, andando aos saltitos. Alguns autores utilizam o termo, contudo, para designar as mulheres sábias, detentoras de conhecimentos sobre a natureza e, possivelmente, sobre magia.

Quem conta encanta



3. Contar a história *No escuro a visita da bruxa*, do autor e ilustrador Jotah, momento em que o contador estará interagindo com as imagens do livro exibidas no vídeo. Durante a transição das imagens, o contador utilizará o controle remoto decorado como se fosse uma varinha mágica para dar o comando na passagem das imagens, como se fosse mágica.

4. Caracterizar a tela de projeção ou um televisor com características que lembrem a história (por exemplo, o olho da bruxa, a janela do quarto, uma casa ou outros elementos) e criar um vara de condão.

5. Por meio da dramatização, contar a história com o auxílio da projeção das ilustrações do livro feitas pelo ilustrador Jotah; criar um aspecto de mágica (para realizar as transições das imagens podem-se utilizar algumas palavras mágicas e com movimentos corporais interagir com os personagens e alunos).

6. Visitar o *blog* do escritor Ernani Ssó para conhecer suas obras e sua biografia.

7. Após a contação apresentar o livro *No escuro: a visita da bruxa*, além dos outros livros da série *Abracadabra*, de Ernani Ssó, aos alunos:

- a) *No escuro: o vôo da bruxa*;
- b) *No escuro: a visita da bruxa*;
- c) *No escuro: a fome da bruxa*;
- d) *No escuro: o espelho da bruxa*.

8. Abrir um espaço para os alunos comentarem sobre a história, sobre suas percepções quanto aos personagens e recursos utilizados, e interagir com eles fazendo diferentes perguntas: Será que as bruxas são boas ou más? Vocês conhecem alguma bruxa? Será que elas existem? Que outras histórias de bruxas vocês conhecem? Se



uma bruxa visitasse sua casa, o que aconteceria? Se você fosse o esqueleto, como seria sua dança?

9. Realizar com os alunos um levantamento de ideias sobre as características dos personagens da história e da música ouvida e relacioná-los com os de outras histórias de que tenham ouvido falar.



10. Incentivar os alunos a relatarem suas histórias de bruxas, realizando uma gravação de voz com a utilização de recursos como um aparelho celular ou amplificador de voz para registrar suas histórias, alternando efeitos fantasmagóricos.

11. Estimular os alunos a que, por meio da expressão oral e corporal, recriem suas histórias.

12. Visitar o blog do escritor Ernani Ssó para conhecer suas obras e sua biografia.

13. No Espaço Virtual interagir com o *site* <http://www.angela-lago.com.br/>



Atividade 1: Leitura de imagens

■ Objetivo

Estimular a percepção visual e o desenvolvimento da capacidade individual e coletiva dos alunos com vistas a educar o olhar para diferentes textos imagéticos por meio da leitura de imagens.

■ Materiais e recursos

- ▶ Livros de imagens referentes a contos de fada
- ▶ Diversos materiais para criação de ambientes

■ Etapas propostas

1. Pesquisar e ler diferentes contos de fadas.

2. Organizar a sala com diferentes objetos, acessórios, elementos presentes nos **contos de fadas**, juntamente com uma trilha sonora que fará parte da ambientação. Como referência para

O conto de fadas é de natureza espiritual/ética/existencial. Originou-se entre os celtas, com heróis e heroínas, cujas aventuras estavam ligadas ao sobrenatural, ao mistério do além-vida e visavam à realização interior do ser humano [...]. Limitado pela materialidade de seu corpo e do mundo em que vive, é natural que o homem tenha desejado sempre uma ajuda mágica. Entre ele e a possível realização de seus sonhos, aspirações, fantasia, imaginação... sempre existiram mediadores (fadas, talismãs, varinhas mágicas...) e opositores (gigantes, bruxas ou bruxos, feiticeiros, seres maléficos...). COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil*, p. 173.

Quem conta encanta



a ambientação do *site* o professor poderá pesquisar no *site* do Sesc Itaú Cultural, que apresenta a **exposição** “Quem quiser que conte outra sobre os contos dos irmãos Grimm”.

Aby Cohen e Lee Dawkins, responsáveis pelo projeto gráfico, criaram uma floresta de móbile de bichos e instrumentos, com elementos cênicos que fazem referência aos contos de fada, como a mesa dos 7 Anões, os corvos, a casinha de João e Maria, o monte de feno, a casa de doces, o esquife da Branca de Neve e os lírios gigantes. O teto da floresta tem guarda-chuvas imitando árvores e os troncos são feitos de diversos materiais, como fitas de arranjo de flores. Na entrada da unidade fica uma torre feita com livros dos Irmãos Grimm, onde as crianças podem ler os contos. Um primeiro túnel liga as áreas de convivência, no qual são feitas projeções do espelho da Branca de Neve, dos vestidos da Cinderela rodopiando, uma lareira, uma fonte, o jardim secreto, vitrais e coroas, enquanto outro túnel na área da piscina apresenta os seres imaginários com imagens de fadas, bruxas, anões, duendes e unicórnios. Há também um redemoinho interativo e móveis de bichos e instrumentos que remetem ao conto *Os músicos de Bremen*.

Descrição da exposição



<http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas/subindex.cfm?Paramend=1&IDCategoria=6285>



3. Selecionar um dos contos de fada para contar aos alunos utilizando os elementos da história expostos no ambiente (roupas, acessórios, objetos, etc.).
4. Contar a história interagindo com os alunos e conduzindo-os a fazerem parte da narrativa.
5. Comentar com os alunos sobre a história. Abrir um espaço para que cada um exponha suas percepções.
6. Abrir um espaço para os alunos com perguntas como: Qual a parte de que mais gostaram da história? De que personagem mais gostou? O que achou da história?

7. Expor livros de **imagens** referentes aos contos de fada em esconderijos para que posteriormente as crianças possam encontrá-los.

Livros que contam histórias através da **linguagem visual**, de **imagens** que falam (desenhos, pinturas, ilustrações, fotos, modelagem ou colagem fotografadas, etc.). Sem o apoio de texto narrativo (ou com brevíssimas falas), este tipo de livro de história sem palavras apresenta excelentes estratégias para as crianças reconhecerem seres e coisas que se misturam no mundo que as rodeia e aprenderem a nomeá-las oralmente.

8. Criar uma expectativa de mistério para os alunos descobrirem outras histórias que o mesmo lugar tem para contar.
9. Em círculo, estimular as crianças a relatarem suas experiências. Após, distribuir materiais para que, por meio de desenho, representem suas histórias; posteriormente, reunir suas experiências para montar seus próprios livros de imagens.
10. Solicitar às crianças que tragam seus objetos, fotos ou outros elementos para compor novos ambientes, de forma que cada uma crie suas próprias histórias.



Quem conta encanta



11. Motivar os alunos a contarem a sua história utilizando os mesmos recursos (objetos) de que a professora se valeu.

Atividade 2: Brincando eu conto - jogos dramáticos

■ Objetivo

Pela narrativa dos contos de fada, conduzir os alunos a se reconhecerem e a reconhecerem seus colegas, buscando nos jogos dramáticos a socialização entre o grupo.

■ Materiais e recursos

- ▶ Espelho ou câmera webcam
- ▶ Livro da história “Branca de Neve”
- ▶ DVD
- ▶ Aparelho de som
- ▶ CD

■ Etapas propostas

1. Recepcionar as crianças com uma música instrumental _ “Espelhos de dragão”, faixa 4 do CD *Utopia*, do grupo Xpto. Posteriormente, colocar a música “Melô do outro”, letra e música de Roberto Fimino.

Você que vive se olhando no espelho
Você sabe o que você sempre vai ver
Você, você, você
Eu to bacana, eu to legal, eu to horrível
Tô sempre igual
Mas quando você olha para alguém
É diferente a imagem que você tem
A diferença ta na presença



De alguém que você pode querer ou não
A diferença ta na presença
De alguém que pede a sua atenção
Alguém que pode até querer
Se você quiser..
Brincar, conversar, correr
Dançar, jogar bola, namorar..
Alguém que pode até querer
Se você quiser..

2. Dialogar com os alunos sobre a letra da música e permitir que exponham suas percepções.
3. Posicionar a câmera ou Webcam em direção às crianças para que a imagem seja refletida na televisão, criando, assim, um espelho mágico fictício. Pode-se também utilizar um espelho comum.
4. Solicitar que as crianças se observem no espelho quanto a sua cor, à cor do cabelo, ao jeito de ser de cada um, identificando suas características e as de seus colegas.
5. Incentivar os alunos a relatarem oralmente suas experiências com o espelho.
6. Perguntar aos alunos: O que acontece quando nos olhamos no espelho? Vocês gostam de se olhar no espelho? Por quê? O que você diria se fosse um espelho falante?
7. Perguntar aos alunos se conhecem alguma história que tenha espelho.
8. Contar a história dos contos de fadas “Branca de Neve” por meio do teatro de imagem.
9. Solicitar aos alunos que comentem sobre a história e identifiquem como o bem e o mal estão representados.
10. Perguntar aos alunos: “Vocês já conheciam a história da Branca de Neve?”

Quem conta encanta

11. Convidar os alunos para assistir ao filme *Deu a louca na Branca de Neve*.



Assim que o pai de Branca de Neve se encanta por Lady Vain, a bruxa que pretende governar o reino, Branca de Neve torna-se uma ameaça e, claro, é enganada pela bruxa, que começa a espalhar boatos aos habitantes da cidade, forçando-a a fugir. Com a reconstrução da casa dos Três Porquinhos e a ajuda aos Sete Anões, Branca de Neve aprende o valor de ajudar os outros. Agora, apenas Branca de Neve pode evitar que seu pai caia nas garras malvadas de Lady Vain.

12. Perguntar aos alunos se a história contada por meio do teatro de imagem é a mesma apresentada no filme. Como eram

os personagens do filme?

13. Incentivar os alunos a identificarem as características dos personagens.

14. Interagir com os alunos com algumas das perguntas:

- Quais eram os personagens que representavam o bem e o mal no filme?
- Como era a representação do espelho na história?
- De qual personagem você mais gostou? Por quê?
- O que você diria se fosse um espelho falante?

15. Convidar os alunos a fazerem o jogo dramático “espelho” (um faz algum movimento e o outro imita, porém invertidos, como se realmente fosse um espelho).

Atividade 3: Histórias transformadas

■ Objetivos

Permitir aos alunos que exercitem seus recursos vocais. Estimular a percepção visual e auditiva, despertando o interesse por outras leituras, reconhecendo as possibilidades de linguagens em que a voz pode ser explorada e transformada, além de despertar a criatividade e imaginação através da confecção de um livro fictício de poderes.

■ Materiais e recursos

- ▶ Aparelho de som
- ▶ CD
- ▶ DVD
- ▶ Livros
- ▶ Materiais alternativos (retalhos de papel, papel colorido, revistas, cartolina...)
- ▶ Material para colorir (giz de cera, lápis de cor...)
- ▶ Câmera filmadora

■ Etapas propostas

1. Sensibilizar os alunos para que ouçam a música “Noite no castelo” do CD *Meu pé meu querido pé, canções infantis*, de Hélio Ziskind.

A noite no Castelo

Quem conta encanta



A noite no castelo é mal assombrada
Lá tem um fantasma que faz
– Uhhhh...
E tem uma bruxa também que faz
– Há há há...
E tem um vampiro também que faz
– Chhh...



2. Após ouvir a música, perguntar aos alunos:

- De qual castelo a música está falando?
- De qual personagens fazem parte do castelo?
- O que há dentro dele?

3. Perguntar aos alunos: “Se você estivesse no castelo, o que faria?”

4. Motivar os alunos a ampliarem o número de possibilidades de personagens e outros elementos que possam se fazer presentes no castelo.

5. Incentivar os alunos a criarem oralmente ruídos sonoros e onomatopeias para cada ação acrescentada no decorrer da história.

6. Desafiar os alunos a criarem gestos para representar a intenção da voz

7. Convidar os alunos a conhecerem outro castelo, com outras histórias, pela exibição do filme *Castelo Rá-tim-bum*, de Cão Hambúrguer.



8. Abrir um espaço para as crianças comentarem sobre o filme, sobre



as características dos personagens, dando ênfase às bruxas e ao contexto em que estão inseridas, além de seus respectivos poderes, vestimentas, acessórios, amuletos, etc.

9. Contextualizar a família de bruxos com a família comum que aparece no filme, fazendo uma relação das duas, destacando diferenças e semelhanças.

10. Perguntar aos alunos sobre as transformações que aconteceram no decorrer do filme.

- Qual lhes chamou mais a atenção? Por quê?
- Se você fosse um dos personagens do filme, qual você seria?
- Como eram os livros de magias do menino e de sua tia, a bruxa Morgana?
- Se você tivesse um livro de poderes, como seria?
- Quais seriam os seus poderes?

11. Disponibilizar aos alunos materiais (retalhos de papel, revistas, papel colorido, giz de cera...) para que, por meio do recurso de colagem e desenho, criem os seus livros de poderes.

12. Distribuir objetos, adereços, figurinos para que as crianças se caracterizem como um personagem para relatar seus poderes.

13. Organizar com os alunos um momento de mágicas, utilizando o livro *Menino Maluquinho*, de Ziraldo, e o livro *Hocus Pocus: uma história de mágicos magníficos e seus feitos assombrosos*, de Paul Kieve, para introduzir a atividade de mágicas.

14. Filmar as experiências dos alunos e permitir que possam posteriormente reconhecer suas histórias por meio do recurso audiovisual.

Quem conta encanta

Atividade 4: Modelando histórias

■ Objetivos




Aguçar o desenvolvimento sensorimotor, despertar a criatividade e percepção dos sentidos. Narrar histórias utilizando o recurso de modelagem.

■ Materiais e recursos

- ▶ Livro
- ▶ CD
- ▶ MP4 ou celular
- ▶ Massa de modelar ou massa comestível

■ Etapas propostas

1. Organizar um ambiente na cozinha da escola para contar a história.
2. Questionar os alunos sobre sua família: quanto ao número de pessoas, se tem irmãos, ou é filho único...
3. Comentar sobre as características que os assemelham ou que os diferenciam uns dos outros.
4. Comentar sobre a relação que se estabelece dentro do contexto em que estão inseridos.
5. Incentivar os alunos a conhecerem a história de outra família pela audição do CD *Paulo Goulart e Nicete Bruno contam João e Maria*.
6. Perguntar aos alunos se conheciam a história e os que contam a história.

- 
- 
- 
7. Identificar o recurso utilizado para a contação da história.
 8. Estimular os alunos a conhecerem outra versão da história, utilizando o livro da coleção “As sobrinhas da Bruxa Onilda João e Maria” para a contação.
 9. Comentar sobre a história e seus respectivos personagens.
 10. Perguntar aos alunos se já conhecem o programa das trigêmeas exibido no Canal Futura, quem são elas, quem é a bruxa Onilda e como ela é.
 11. Abrir um espaço para os alunos relatarem suas sensações e percepções ao ouvir a história: Elas foram transportadas para qual história? E se vocês fossem transportados para uma história para a qual vocês gostariam de ir, quem gostariam de levar?
 12. Questionar os alunos sobre a relação dos irmãos João e Maria. Estabelecer uma relação com a história das trigêmeas.
 13. Incentivar os alunos a representarem, por meio de modelagem, outros cenários e personagens, criando novas leituras da história. Partir de alguns questionamentos como: Se você fizesse parte da história, qual personagem você seria? Por quê? Se a história fosse um doce, que doce você seria?
 14. Propiciar um momento para as crianças, oralmente, contarem suas histórias.
Obs: se a massa for comestível, poderão explorar outros sentidos, degustando suas criações.
 15. Registrar as histórias dos alunos por meio de recursos de áudio (em M4, celular...) e, posteriormente, permitir que tenham a oportunidade de ouvir as experiências produzidas.

Quem conta encanta

25



Atividade 5: Histórias em sombras

■ Objetivo

Incentivar os alunos a representarem os seus medos por meio da técnica do teatro de sombras.

■ Materiais e recursos

- ▶ Retroprojetor
- ▶ Objetos alternativos
- ▶ Livros referentes à história
- ▶ Aparelho de som
- ▶ CDs de áudio

■ Etapas propostas

1. Pesquisar no site <http://www.clubedasombra.com.br/> para se familiarizar com a técnica de teatro de sombras. →

2. Organizar um espaço escuro com uma base branca (pano branco, papel vegetal) para a projeção de sombras.

3. Em círculo, a professora abre um espaço para que as crianças relatem suas experiências de medo.

- Do que vocês têm medo?
- O que vocês fazem quando sentem medo?
- Vocês conhecem alguma história que fale de medo?



4. Incentivar os alunos a ouvirem a história do “Chapeuzinho Amarelo”.

5. Contar a história “Chapeuzinho Amarelo” por meio do teatro de sombras. Além de silhuetas, podem ser projetadas imagens do livro em lâminas.

6. Utilizar a música “Chapeuzinho vermelho” do CD *Braguinha para crianças*.

7. Convidar os alunos para criarem uma nova versão da história.

8. Comentar com os alunos sobre a história, o tema abordado, e perguntar se já conheciam a história.

9. Perguntar aos alunos:

- A Chapeuzinho representada pela música é a mesma que menciona na história contada?
- O que Chapeuzinho Amarelo mais temia?
- Como Chapeuzinho conseguiu vencer o medo? E se fosse você, o que faria?
- Se você fosse representar a história, como seria?
- Que personagem você seria?
- Se você fosse a personagem Chapeuzinho, como seria seu chapéu? Como você seria?

10. Dividir a turma em pequenos grupos para que atrás do pano realizem suas experiências.



Quem conta encanta



11. Permitir que as crianças explorem a técnica de teatro de sombras utilizando silhuetas de diferentes objetos e o próprio corpo para a representação dos seus medos.

Atividade 6: Teatro de objetos

■ Objetivo

Possibilitar o contato com o lúdico por meio do teatro de objetos ou fantoches de meia no relato de suas histórias.

■ Materiais e recursos

- ▶ DVD
- ▶ Objetos diversificados
- ▶ Materiais alternativos
- ▶ Meias de calçar

■ Etapas propostas

1. Solicitar às crianças que se observem quanto à cor do cabelo, à cor da pele...
2. Em círculo a professora deve abrir espaço para uma brincadeira, por meio de um jogo dramático, utilizando uma bola e orientando as crianças para que respondam aos diálogos. À medida que vão respondendo, jogam ou repassam a bola para outro colega, e assim sucessivamente. Solicitar às crianças que transfiram seus gostos e suas características para bola a partir das seguintes motivações:
 - Se a bola fosse falar de você, o que falaria?



- Se fosse um brinquedo, qual seria? Se fosse uma brincadeira? Se fosse uma música, um bicho? Uma história? E se fosse uma coisa ruim, ou algo de que gosta? Se fosse uma dança, um personagem, uma cor?

3. Contar a história dos Irmãos Grim “A princesa e o sapo” utilizando fantoches de meia ou, se preferir, com teatro de objetos. Para isso poderá ser acessado o *site* Cia Truks, que explica a técnica teatro de objeto <http://www.truks.com.br/>; ou consultado o livro *Teatro de formas animadas*, de Ana Maria Amaral.



4. Motivar as crianças a conhecerem a história de outra princesa recontada no filme *A princesa e o sapo*.
5. Ou ainda acessar no You Tube o vídeo <http://www.youtube.com/watch?v=6jjnUo79QKI>, da Cia Ópera da Mala, do programa *Baú de histórias*.
6. Comentar com os alunos sobre o contexto em que se passa a história. Destacar os aspectos relevantes da cultura dos personagens quanto à sua origem, características físicas, hábitos e costumes.
7. Abrir espaço para as crianças comentarem sobre as características dos personagens.
 - Como era a música que aparecia no filme?
 - O que ela mais gostava de fazer? Qual era o sonho da Cinderela?

Quem conta encanta



9. A professora poderá trabalhar música, instrumentos musicais. Para isso poderá utilizar o livro *Clave de Lua*, de Leo Cunha, e ou *Orquestra Tim Tim Por Tim TIM*.

10. Motivar os alunos a recriarem suas histórias pela confecção dos fantoches ou com objetos animados.



Atividade 7: Quadrinhos de histórias

■ Objetivo

Possibilitar o contato dos contos de fadas por meio da linguagem dos quadrinhos, de forma a incentivar a criatividade a partir da criação de novas histórias.

■ Materiais e recursos

- ▶ Projetor multimídia
- ▶ Computador com acesso à internet
- ▶ Lápis de cor, giz-de-cera
- ▶ Papel
- ▶ Materiais diversificados



■ Etapas propostas

1. Propiciar aos alunos o reencontro com os diferentes contos de fadas pelo contato com a linguagem dos quadrinhos e permitir que recriem suas histórias.
2. Realizar uma pequena contação com os principais contos e lendas existentes sobre bruxas (Branca de Neve, Rapunzel, Cinderela, O mágico de Oz, Cachinhos Dourados...).
3. Questionar os alunos sobre se já conheciam estas histórias.
4. Apresentar aos alunos a história “Histórias trocadas”, da turma da Mônica e escrita por Mauricio de Sousa, disponível em: <http://www.monica.com.br/comics/trocadas/welcome.htm>



5. Indagar os alunos se reconhecem os personagens da história misturada. Perguntar também se gostaram da história.
6. Incentivá-los a também misturarem as histórias de cada um, de forma a criar uma grande história.
7. Distribuir uma tira de quadrinhos para cada grupo e estimular os alunos a recriarem histórias com base na tira.
8. Disponibilizar materiais às crianças para que representem por meio do desenho suas histórias.

Quem conta encanta





Referências

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas*. São Paulo: Edusp, 1996. 313p.

BARCO, Frieda Liliana Morales. *Era uma vez... na escola: formando educadores para formar leitores*. Belo Horizonte: Formato, 2001. 186p.

BAUM, L. Frank. *O mágico de Oz*. São Paulo: Brasileitura 16p.

BRANCA de neve. 13. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1991. 16p.

BRANCA de neve. Blumenau: EKO, 1997. 24p.

CINDERELA. São Paulo: Cedibra, [19--].

CLEMENT, Ron. *A princesa e o sapo*. Walt Disney.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000. 288p.

COMPANY, Mercé. *As sobrinhas da bruxa Onilda e chapeuzinho vermelho*. São Paulo: Scipione, 1997. 31p.

_____. *As sobrinhas da bruxa Onilda e João e Maria*. São Paulo: Scipione, 1997. 31p.

FURNARI, Eva. *A bruxinha encantadora e seu secreto admirador, Gregório*. São Paulo: Paulinas, 1983. 48p.

_____. *A bruxinha atrapalhada*. 7. ed. São Paulo: Global, 1986. 32p.

_____. *Bruxinha 1*. São Paulo: FTD, 1988. 31p.

_____. *Truks*. São Paulo: Ática, 1992. 20p.

_____. *Bruxinha e as maldades da sorumbática*. São Paulo: Ática, 1997. 32p.

GRIMM, Jacob. *Branca de neve*. 3. ed. Porto Alegre: Kuarup, 1986. 32p.

_____. *Cinderela*. Porto Alegre: Kuarup, 1996. 32p.

HAMBURGER, Cao. *Castelo Rá-Tim-Bum: o filme*. A. F cinema e vídeo, 107": NTSC:color.

Quem conta encanta





IACOCCA, Liliana. *Laura e Leo em monstros e fadas*. São Paulo: Ática, 1994. 12p.

IRMÃOS GRIMM. *Branca de neve e os sete anões*. São Paulo: Scipione, 1994. 23p.

JOÃO e Maria. São Paulo: Conexão, [20--]. [16]p. (Colecionador de Histórias).

KIEVE, Paul. *Hocus pocus: uma história de mágicos magníficos e seus efeitos assombrosos*. São Paulo: DCL, 2008. 304p.

LA SALLE, Bruno de. *Cinderela*. São Paulo: Scipione, 1993. 27p. (Histórias de Sempre).

LISBOA, Elizete. *A bruxa mais velha do mundo*. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2005. 31p. (Coleção Fazendo a diferença)

LUNSFORD, Lóris Kramer. *Deu a louca na Branca de Neve*. Focus Filmes. 2009.

MACHADO, Ana Maria. *Cachinhos de ouro*. São Paulo: FTD, 1996. 24p. (Lê Pra Mim).

MARQUES, Cristina. *Branca de Neve*. [s. l.]: BrasiLeitura, [20--]. [10]p. (Contos Clássicos).

ORTHOFF, Sylvia. *Uxa, ora fada, ora bruxa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985. 26p.

PERRAULT, Charles. *O chapeuzinho vermelho*. Porto Alegre: Kuarup, 1993. 32p.

PINÓQUIO. Blumenau: EKO, 1997. 24p.

SOUSA, Mauricio. *Princesas contos de fadas*. São Paulo: Girassol, 2010.

ZIRALDO. *O menino maluquinho*. Porto Alegre: L&PM. 47p.

ZISKIND, Hélio. *Meu pé, meu querido pé*. CD. World Music. 1997.

Site da turma da Mônica: www.monica.com.br

Site do programa Mundo da Leitura: www.mundodaleitura.upf.br/programa

Site do grupo Cia. Truks: www.ciatruks.com.br

Site do grupo de teatro Lumbra: www.clubedasombra.com.br



