



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS,
SOCIAIS E DA NATUREZA – PPGEN

CLÉIA ROSA TOMIZAKI

PRODUTO EDUCACIONAL

Caderno de Atividades:
Dom Quixote das crianças

LONDRINA
2018

CLÉIA ROSA TOMIZAKI

CADERNO DE ATIVIDADES

Dom Quixote das crianças

Produto Educacional apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Área de concentração: Ciências Humanas

Orientador: Professor Doutor Maurício Cesar Menon.

Co-orientador: Professor Doutor Thiago Alves Valente.

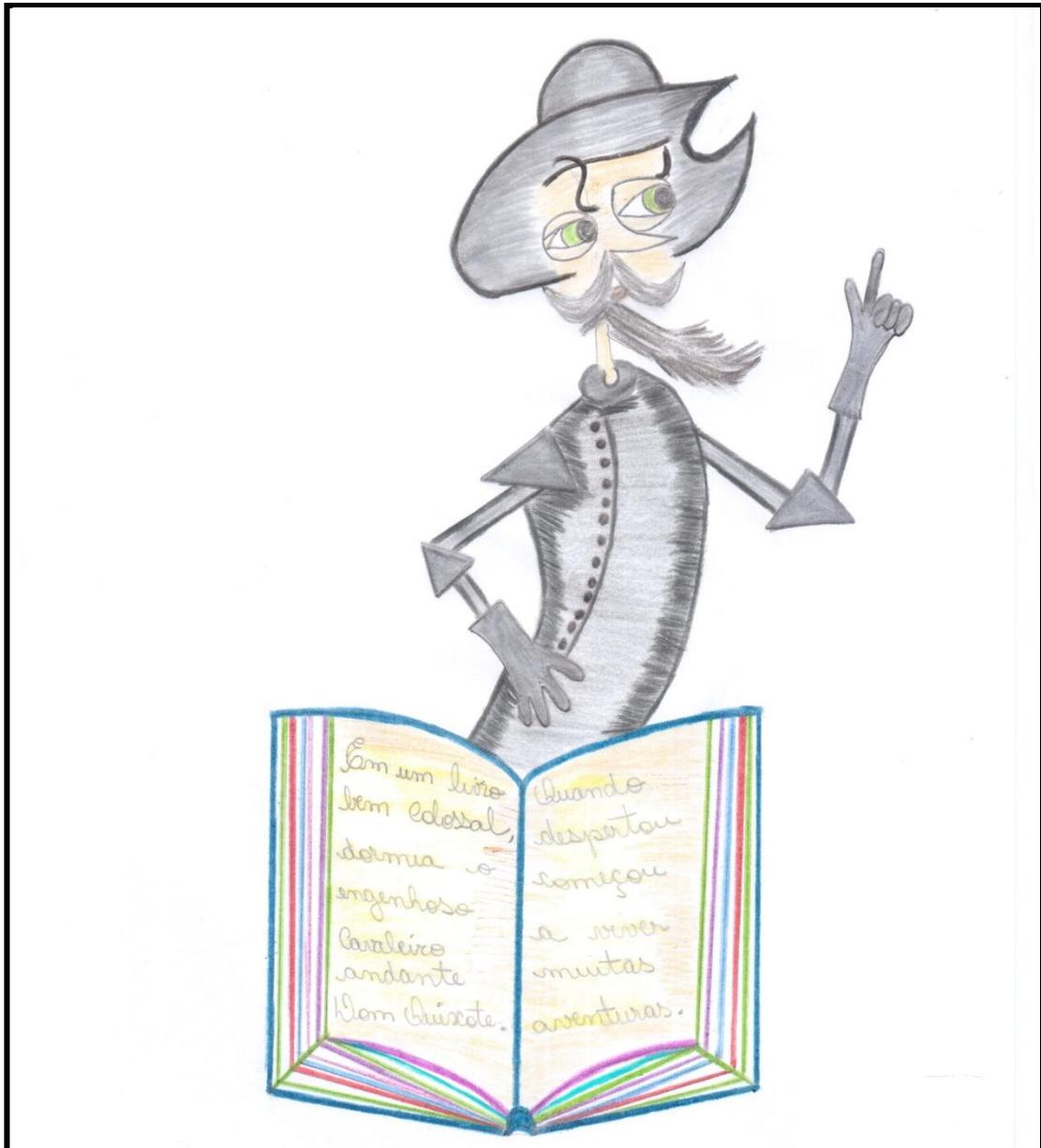
LONDRINA
2018

TERMO DE LICENCIAMENTO

Este Produto Educacional estão licenciados sob uma Licença Creative Commons *atribuição uso não-comercial/compartilhamento sob a mesma licença 4.0 Brasil*. Para ver uma cópia desta licença, visite o endereço <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envie uma carta para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, Califórnia 94105, USA.



PRODUTO EDUCACIONAL



Fonte: a autora

CADERNO DE ATIVIDADES DOM QUIXOTE DAS CRIANÇAS

CLÉIA ROSA TOMIZAKI

Contextualizando

O produto educacional é um requisito aos mestrandos do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, ofertado pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Câmpus Londrina. Esse produto deve ser criado em resposta a questões às quais o professor se depara em seu cotidiano. Desse modo, em resposta à questão problematizadora: Como incentivar a formação de leitores a partir do texto literário?, desenvolvemos o Caderno de Atividades, com atividades elaboradas a partir do texto literário lobatiano. Ele vem responder e apresentar alternativas para que o professor do Ensino Fundamental I possa apresentar o texto literário a seus alunos, de forma que incentive neles o gosto pela leitura, especialmente a literária.

O Caderno de Atividades foi desenvolvido a partir da obra *Dom Quixote das crianças*, de Monteiro Lobato. As atividades estão organizadas na seguinte sequência: atividades de motivação, para apresentar a obra, atividades de desenvolvimento, atividades de verificação de leitura e para finalização. O docente deve seguir essa ordem para trabalhar o texto com os seus educandos. Este caderno foi inspirado na sequência básica de Cosson (2016) e no método recepcional de Bordini e Aguiar (1988). Muitas das atividades aqui desenvolvidas foram motivadas pelas aulas de Literatura, ensino e formação do leitor, ministradas pela professora Doutora Marilu Martens de Oliveira, outras são criações originais. Também temos algumas influenciadas em propostas de atividades de Rildo Cosson e outras são releituras de jogos tradicionais infantis.

Cada parte do Caderno de Atividades contempla dez atividades, exceto a apresentação da obra e a finalização, as quais apresentam menos atividades que poderão ser aplicadas sem ressalvas. Nas seções, que apresentam as dez atividades, o docente poderá escolher aquela que mais lhe agrada, não é necessário que aplique todas. No entanto, ele pode selecionar mais de uma atividade de cada seção, e assim poderá montar o seu conjunto de atividades para trabalhar o texto literário, conforme seu planejamento.

Esse conjunto de atividades escolhidas deve ser aplicado sem pressa, para que a leitura e as atividades possam ser apreciadas pelos educandos com a devida atenção de que necessitam. Portanto, o docente poderá organizar-se de forma que esse processo passe a virar rotina no cotidiano de sua sala de aula. Esse caderno

de atividades permite que o professor trabalhe obra e atividade passo a passo, sendo ideal que essa ação caiba no planejamento diário sem tomar lugar de outra prática de igual importância. Desse modo, a aplicação do conjunto das atividades selecionadas poderá ter uma duração maior que o esperado, contando que as atividades e a leitura poderão consumir um tempo maior que o estimado.

Este Caderno de Atividades foi elaborado a partir da adaptação de Lobato, porém as atividades nele contidas podem ser utilizadas no trabalho de seduzir a criança, ampliar sua visão de mundo, enriquecer o seu vocabulário e auxiliar na construção de critérios e opinião própria. Para tanto precisam ser trabalhadas de forma rotineira e fazer parte do cotidiano das escolas.

Incentivar o gosto pela leitura literária deve ser compromisso de todos os professores, deste modo devemos apresentar o novo, mostrar para nossos alunos que desvendar mistérios, conhecer personagens é entrar por uma porta que nos oferece liberdade de fantasiar e de criar. A leitura transforma à medida que oferece ao leitor uma visão e um posicionamento crítico diante da realidade que se apresenta diante dele.

Apresentamos na sequência sugestões para aplicação e a seguir as atividades. Recordando que apresentamos várias atividades para cada etapa, o professor poderá escolher uma de cada seção ou mais para aplicação, desde que elas se mostrem as mais condizentes com a sua realidade escolar e seu planejamento, formando assim um conjunto de atividades a ser trabalhado.

“Dicas” básicas que o professor deve considerar visando o incentivo à leitura literária:

- ✓ Para trabalhar a sequência de atividades visando à formação de leitores, o professor deve estar consciente de que a literatura é um objeto que humaniza, portanto desperta emoções, novas percepções e transforma a consciência do leitor.
- ✓ Caso as atividades sejam aplicadas em horário de contraturno, podem ser trabalhadas em duas aulas com um intervalo curto. O primeiro encontro pode tomar mais tempo que o esperado, no entanto cabe ao professor controlar o tempo e ter um planejamento bastante flexível.
- ✓ Durante os intervalos de leitura pode ser feito um lanche, como os descritos em algumas obras de Lobato, quando tia Nastácia entrava

na sala com uma bacia de pipocas, chá, ou mesmo com um de seus deliciosos quitutes.

- ✓ Se houver o intervalo com lanche, esse momento também pode ser aproveitado para que o aluno fale tudo o que pensa sobre o que leu ou ouviu. O aluno deve falar sobre aquilo que estiver lhe inquietando, expressar suas opiniões, sejam elas a favor ou contra, de amor por um personagem ou de raiva por outro.
- ✓ A leitura para cada encontro pode ser de três capítulos por encontro, pois são episódios curtos que se findam em si mesmos.
- ✓ A leitura pode acontecer iniciando com o professor e continuar com os alunos aleatoriamente.
- ✓ Todas as dúvidas devem ser esclarecidas ainda no momento da leitura; o professor precisa entender que toda inquietação deve ser acalmada com respostas satisfatórias.
- ✓ A criança não pode terminar nenhum encontro com questões sem resposta; interromper a leitura para responder à pergunta de um aluno deve ser obrigatório, pois o texto literário nem sempre é fácil. Sempre ouvimos dizer que a leitura é uma ação a dois, encontro íntimo entre texto e leitor, que resulta em transformação do indivíduo leitor.
- ✓ A ação do professor enquanto mediador do texto literário deve adotar a mesma posição de Dona Benta. As ações que ela desempenha enquanto avó podem ser aproveitadas na sala de aula.
- ✓ Durante a leitura o professor não precisa ter receio de permitir que os alunos façam comentários, deem opiniões relevantes ou manifestem suas críticas.
- ✓ Em cada encontro é imprescindível relembrar a leitura anterior. A partir de uma breve retomada pode ser dada continuidade à leitura diária. Se isso acontece todo dia de forma natural, os alunos acabam incorporando essa ação como parte de sua rotina escolar.
- ✓ O incentivo à leitura literária tem no professor e na escola seu maior aliado, para tanto temos que cumprir com o papel a que nos propusemos para que a literatura também possa fazer sua parte.

ATIVIDADES DE MOTIVAÇÃO



Fonte: a autora

ATIVIDADE 1

Bexiga surpresa

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Para esta atividade o professor deverá comprar bexigas coloridas, uma para cada aluno; depois escrever o nome de vários heróis em pedaços pequenos de papel e dobrá-los. Feito isso irá colocar cada pedaço de papel dobrado dentro de cada uma das bexigas vazias. O professor pode levar a bexiga vazia para que cada aluno encha a que pegar, ou pode levar as bexigas cheias.

Esta atividade consiste em entregar uma bexiga para cada aluno, que deverá enchê-la caso esteja vazia. Se a bexiga estiver cheia o professor pedirá para que os alunos que tenham o nome começando com uma letra aleatória do alfabeto, por exemplo **R** de Robin, estourem suas bexigas, na sequência, leiam o nome escrito no papel que estiver dentro do balão.

Após ler o nome do herói, o aluno deverá falar o que sabe sobre ele. Dizer qual ou quais os poderes desse herói, suas cores, a causa que defende o vilão que ele combate e outras informações que forem relevantes. Nessa conversa, o professor deverá mediar um *brainstorming* e ouvir o que os demais alunos têm a dizer sobre o herói que o amigo tirou. Como não serão eles que escolherão o herói, nem sempre tirarão o seu preferido, deste modo o professor perguntará ao aluno, quando ele terminar de falar sobre o herói que tirou na bexiga, quem é o seu herói preferido e por quê.

Todos devem ter oportunidade de falar e expressar suas ideias sobre o tema e sobre o seu personagem preferido antes que o professor inicie outra atividade motivadora ou comece a apresentar autor e obra.

ATIVIDADE 2

Cenas de filme

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Para esta atividade o professor pode trazer trechos de um ou dois filmes que retratem algum herói (sugere-se um filme atual e outro mais antigo). A partir disso características serão comparadas sobre o herói de ontem e o herói de hoje. Primeiro o professor pode passar o recorte do filme mais atual, pois provavelmente os alunos terão mais informações para falar sobre ele. No entanto, quanto ao recorte do filme mais antigo pode ser uma surpresa, porque algo novo tende a chamar a atenção. Sendo assim, o professor deve conhecer os filmes que for apresentar para seus alunos, a fim de poder tirar possíveis dúvidas sobre esse herói menos conhecido.

Um filme ou série de herói mais antigo, pode ser *Quarteto fantástico* na versão de 1991, *Capitão planeta*, de 1990, *X-Men*, em uma versão de 1963, ou *Tico e Teco & Os defensores da lei*, de 1989, desenhos que foram grandes sucessos na televisão brasileira. Quanto ao filme mais atual pode ser *Thor: Ragnarok*, de 2017, *Mulher Maravilha*, na versão de 2017, *Os incríveis 2*, de 2018, *Guardiões da Galáxia*, também de 2017, *Os jovens titãs em ação*, de 2018, ou outro filme de herói que estiver no auge. Assim o professor inicia uma conversa, a partir do recorte dos filmes apresentados, podendo pontuar uma questão muito instigante para a criança; qual o poder ou quais os poderes dos heróis do primeiro filme e do segundo filme.

Cada criança que se sentir à vontade poderá comentar as perguntas do professor, mas é necessário dar oportunidade para todos os alunos. A partir dos comentários o docente deve intervir, sempre dirigindo as questões que venham comparar o herói atual com o herói antigo. Essa comparação deve destacar a causa pela qual o herói de ontem e o herói de hoje lutam. Essa conversa pode ser feita com anotações feitas pelo professor, que repartirá o quadro ao meio, de um lado ele deve escrever o nome do filme ou do herói atual e do outro o filme ou do herói de ontem.

A cada qualidade anunciada pelos alunos deve ser anotada na devida coluna e comparada novamente. Quando o quadro estiver completo ele deverá ser comparado juntamente com todos da classe, oportunizando que expressem suas opiniões e tirem suas dúvidas antes de se iniciar outra atividade.

ATIVIDADE 3

Em breve, no cinema

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Para o professor que não tiver a tecnologia a seu favor, esta atividade de motivação pode deixar os alunos motivados com diversão e exigirá deles bastante criatividade. O professor pode começar falando sobre um filme que esteja em cartaz no cinema, escolhendo preferencialmente um filme infantil que esteja no auge. Os alunos podem falar sobre ele, se viram, se ouviram falar ou se assistiram ao *trailer*.

Depois de toda conversa sobre o filme, o professor pode apresentar em *Datashow* o *trailer* e propor aos alunos que anunciem o lançamento de um filme com o seu personagem preferido. Esse personagem pode ser herói, vilão, princesa, rei ou mesmo outro tipo de personagem inventado pelo aluno. Ele também pode imaginar um filme que gostaria que existisse ou um que já existe e do qual ele goste muito para desenvolver a atividade.

A atividade pode ser inspirada no *trailer*, os alunos podem fazer como um gibi, em quadrinhos ou em forma de cartaz de lançamento de cinema. No entanto, o professor deve apresentar essas ideias para que eles tenham opções e pensem em outras ideias para esta atividade. Quando todos terminarem, o professor irá pedir que cada um dos alunos apresente seus filmes. Dentre os lançamentos dos filmes apresentados o docente chamará atenção para aqueles que retratarem algum tipo de herói, mostrando para os alunos as características e qualidades desse herói que aparecer na atividade, sem desconsiderar outros personagens.

Seguindo esta conversa o educador poderá iniciar a apresentação do autor e da obra a ser trabalhada, também pode começar outra atividade de motivação.

ATIVIDADE 4

Os mandamentos do herói

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Nesta atividade o professor pode começar falando sobre regras, explicando que para tudo que vamos fazer temos regras para seguir, em todos os lugares. Mas, e os heróis? Será que os heróis seguem alguma regra? Com essas indagações o educador deixa para os alunos uma porta aberta para o debate, para exporem suas divergências quanto ao herói seguir ou não regras. Do mesmo modo ele pode questionar sobre as regras para os vilões. Diante de um tema de interesse de grande parte das crianças, os heróis e vilões serão o ingrediente principal desta atividade.

O professor deve propor para os alunos a criação de três ou seis regras para um herói específico. A atividade pode ser realizada em duplas ou grupos. Quando as regras estiverem prontas o professor deve propor uma dinâmica para exposição daquilo que foi criado pelas duplas ou grupos. Ele deverá trazer imagens coloridas, de vários heróis e vilões, não precisam ser muito grandes, podem ser impressas no tamanho da metade de um sulfite, e coladas em forma de plaquinhas. Quando o docente levantar uma plaquinha aleatória os alunos que escreveram as regras para aquele personagem que pode ser herói ou vilão, devem levantar a mão, e então será dada oportunidade para eles se expressarem.

Caso mais de uma dupla tenha escrito regras para este mesmo personagem, deve ser decidido democraticamente quem deve ler primeiro. No entanto, os dois grupos devem ler suas regras, explicando os motivos que os levaram a criá-las. Assim, a atividade pode continuar. O professor pode aproveitar a dinâmica para iniciar a apresentação da obra que será trabalhada, depois que todos tiverem suas oportunidades de falar.

ATIVIDADE 5

Herói ou vilão?

*Aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Nesta atividade o professor deve começar falando dos heróis, de suas batalhas contra os vilões, de seus poderes, de suas vestimentas, das tecnologias que usam ou que não usam. A partir das discussões, o educador deve sugerir que os alunos pensem no seu herói preferido, ou pensem no seu vilão preferido, por que não?

Depois que a conversa acontecer, o professor deve entregar uma folha sulfite com um pedaço em branco no final, no qual deverá haver umas cinco linhas impressas, na qual os alunos devem desenhar seu herói preferido e nas cinco linhas abaixo devem escrever as qualidades desse herói, qual seu objetivo e a causa que ele defende. Essa atividade pode ser trocada entre os alunos, mas o professor deve recolhê-las quando todos tiverem terminado e, em seguida, distribuir aleatoriamente entre eles.

Quando todas as atividades estiverem entregues, o educador pode pedir para que cada um dos alunos leia o que está escrito sobre o herói que o colega desenhou e as qualidades que destacou. Preferencialmente as atividades não devem ter o nome do aluno, cada um pode colocar suas iniciais no verso da folha. Depois que falar quem foi o herói escolhido e ler o que o colega destacou, o aluno pode falar o que pensa sobre aquele herói ou vilão.

Depois dessa dinâmica de troca de atividades, elas serão devolvidas e os alunos deverão justificar sua escolha de vilão ou herói e falar sobre os poderes que esse personagem tem ou como ele luta para combater o mal, no caso dos vilões como eles praticam suas maldades. Para encerrar, as atividades podem ser expostas em um varal de personagens dentro da sala.

ATIVIDADE 6

Criando um herói

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Esta atividade deve começar com o professor chamando a atenção dos alunos para algum herói que estiver em destaque nas mídias, seja em filmes, em desenhos, canal de *youtubers* etc. Os educandos terão muitas novidades para contar e nada melhor que organizar a turma para que todos tenham oportunidades de falar sobre uma notícia de seu herói ou alguma qualidade que nele se destaca mais que em qualquer outro.

Depois dos comentários sobre esse assunto, o professor deve sutilmente introduzir outro tópico relacionado ao herói. Como se fosse uma dúvida que quisesse sanar, o professor pode questionar aos alunos se algum deles sabe como nascem os heróis, quem cria um herói. Afinal, os heróis nascem da imaginação de alguém ou podem ser fruto da construção coletiva, como parte dos heróis clássicos, que, com muito trabalho e criatividade, lhe dá vida e faz dele alguém que inspira muitas crianças, jovens e até mesmo adultos.

Desde sempre o herói tem inspirado muitas pessoas. Na época em que as pessoas não tinham televisão e revista em quadrinhos para conhecê-los, eles se revelavam por meio da oralidade. Alguns heróis de outros tempos eram conhecidos como lendas. No entanto, hoje tudo está bem diferente, já temos até os heróis da vida real, pois toda vez que alguém faz uma boa ação – que deveria ser o normal – e alguém o flagra com a câmera de um celular e esta pessoa aparece nas mídias, pode nascer um herói da vida real.

Diante de toda essa contextualização os alunos terão mais questões para expor e mais uma vez o professor oportunizará a participação de cada um que tenha algo para comentar, questionar ou mesmo para falar sobre o assunto. Seguindo nessa perspectiva o professor pode propor a criação de um herói.

Os alunos podem realizar a atividade individual ou em duplas, escrevendo as qualidades e tudo que considerarem relevante sobre esse herói recém-

inventado.

Se a atividade for realizada em duplas, o professor pode distribuir um pedaço de papel Kraft de tom mais claro para que os alunos possam desenhar o herói que criarem. Para o desenvolvimento dessa atividade o professor deve ter canetinhas, lápis de cor, giz de cera, pincel atômico e revistas para recorte, as quais darão um diferencial para a atividade. Cada criança pode usar os recortes como preferir, porém esse herói deve ser inédito, algo inovador, o que dará liberdade para a criança fantasiar, criar e administrar suas ideias.

Quando todos terminarem as atividades, cada um deve apresentar sua criação e falar das qualidades do herói que criou, bem como divulgar o nome dele, item imprescindível para um herói. Esta atividade libera a criatividade e a fantasia da criança, sendo uma oportunidade para que ela possa exteriorizar o que cria em sua mente.

Ao final da atividade, quando todos tiverem feito suas apresentações e comentários, o professor poderá colar as atividades em um mural na parede da sala ou guardar para uso em atividade final.

ATIVIDADE 7

Recortando cenas

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Para esta atividade o professor deve trazer revistas de recortes (previamente selecionadas), colas, tesouras e papel sulfite para distribuir para cada aluno. O docente pode iniciar falando sobre os três mosqueteiros, perguntando quem conhece essa história, quem já ouviu falar, ou quem os viu em algum desenho. O professor deve ressaltar que eles lutam por causas importantes. Também pode falar do *Hobin Hood*, que luta em defesa dos pobres e indefesos. Toda essa conversa tem como objetivo instigar os alunos a pensarem nos heróis e nas causas que cada um deles defende, levando à discussão a relevância que esse herói teria na sociedade.

Na sequência dessa conversa, o educador deve propor que os alunos pensem em uma cena de um desenho, de um filme, de um livro ou de revista em quadrinhos que retrate um episódio em que o herói combate uma causa que eles considerem muito importante. Depois desse exercício o professor irá propor a reprodução da cena que cada aluno pensou em que o herói luta por uma causa importantíssima. Para reproduzir isso os alunos devem utilizar as revistas para recortes e montar a cena com colagem no sulfite entregue pelo professor.

A colagem pode ter uma moldura, ou pode ser decorada como cada aluno preferir, a ideia é deixar esta cena como em um quadro. A atividade deve ser comentada antes de ser entregue para o professor. Os alunos irão contar toda a história de sua colagem, relatando quem é seu herói e o que a sua cena retrata. Essa atividade, assim como algumas outras, pode ser exposta em um varal de cenas e depois guardadas para serem utilizadas na atividade final.

ATIVIDADE 8

Modelando personagens

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

A modelagem é uma atividade que a maioria das crianças aprecia. Para a realização dela o professor deverá trazer uma boa quantidade de massinha de modelar e um jornal para ser distribuído entre os alunos. Cada um deve receber no mínimo quatro cores diferentes de massinha para colocar toda sua criatividade em prática.

A proposta da atividade deve começar com o professor perguntando qual o personagem preferido de cada aluno. Essa questão iniciará uma discussão sobre personagens mais interessantes ou mais conhecidos e o educador deve estar atento para encaminhar as perguntas e as discussões para que os alunos percebam a diversidade de personagens que temos nas mídias. Cada um tem o seu preferido, que não precisa necessariamente ser o mais conhecido ou o bonzinho.

Pensando em tantos personagens e diante de uma diversidade de opiniões dos alunos, o professor irá propor que cada um modele o personagem que mais gosta, em sua carteira em cima do jornal, liberando sua fantasia e colocando toda criatividade na modelagem.

Quando todos tiverem modelado seu personagem será o momento de fazer a explanação sobre o que cada um criou. Depois dessa atividade, conforme o planejamento do professor poderá ser realizada outra atividade de motivação antes de iniciar a apresentação do autor e obra. Os alunos poderão levar a massinha para casa ao final da atividade.

ATIVIDADE 9

Quem eu sou?

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

A proposta desta motivação é inspirada no jogo cara a cara, por isso o professor deve explicar como funciona esse jogo. Caso os alunos já conheçam o jogo, o docente deve dizer que a atividade que farão é parecida com o jogo cara a cara.

Para esta atividade o professor deve escolher no mínimo 4 heróis que estiverem fazendo sucesso nas mídias e imprimir suas respectivas imagens como se fosse uma foto do jogo cara a cara. Para iniciar a atividade ele irá escolher, por meio de sorteio, um aluno para vir na frente escolher um personagem das fotos impressas e começar a brincadeira.

Sendo inspirada no jogo cara a cara, esta atividade não precisa seguir o mesmo roteiro do jogo original. Tem uma semelhança, mas não é uma reprodução fiel. Nela, os alunos devem dar dicas de acordo com as roupas do herói, seus poderes, vilões que enfrentam e outras informações que tenham a respeito; não é necessário um roteiro, eles podem improvisar de acordo com sua criatividade.

O aluno que estiver na frente com a foto deve começar a dar as dicas para que os colegas adivinhem quem é o personagem. Aquele que adivinhar o personagem virá à frente, escolherá o próximo personagem herói e dará sequência ao jogo, nessa ordem. Quando todos da turma tiverem participado o professor pode finalizar a atividade com uma reflexão sobre quem são os verdadeiros heróis em nossa sociedade e, assim, dar continuidade ao trabalho de acordo com seu planejamento.

ATIVIDADE 10

Construindo personagens

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Para esta atividade o professor pode lembrar os alunos de um jogo que já foi muito popular, mas tem sido esquecido em função do uso de novas tecnologias, o Dominó. Após essa conversa o educador irá propor a atividade que foi inspirada nesse jogo, portanto apresenta alguma semelhança com ele.

Para tanto, o docente irá usar apenas giz colorido e a lousa. A atividade deve iniciar com ele escrevendo na lousa o nome de um personagem e, a partir da última sílaba do nome desse personagem os alunos, em ordem, devem dizer o nome de um outro personagem e assim por diante até chegarem a uma palavra que ninguém possa formar o nome de um outro personagem a partir da última sílaba.

O professor pode elaborar algumas regras para essa atividade, por exemplo: não se podem repetir personagens; a sílaba do nome do personagem pode estar no meio, no começo ou no fim do nome do personagem que irá completar a construção de personagens inspirada no dominó.

Ex.: M Ô N I C A
 L
 A
 D
 I T
 N E M C
 M I C K E Y

Esta atividade é bastante dinâmica, exige atenção dos alunos. Quando eles concluírem a atividade, o docente pode pedir que copiem o modelo para brincarem em outros momentos com os colegas iniciando, a partir desse gancho, a apresentação do autor e obra ou iniciar uma segunda atividade motivacional.

PARA APRESENTAR A OBRA

Para apresentar o autor e a obra para os alunos o professor pode seguir algumas dicas. Mesmo que já tenham ouvido falar de Monteiro Lobato, o docente pode fazer uma apresentação diferenciada, procurando esclarecer algumas possíveis dúvidas que as crianças tenham a respeito do escritor. Para esse momento, o professor poderá preparar uma apresentação em *PowerPoint*, contemplando um vídeo que fale sobre a vida de Monteiro Lobato de forma aprazível e breve. Durante a apresentação pode acrescentar informações e explicar as imagens e o vídeo.

Após a apresentação do autor, o professor deve falar sobre as obras originais e as adaptações que foram feitas pelo escritor. Nesse momento ele deve apresentar uma das grandes adaptações: *Dom Quixote das crianças*. Durante a apresentação da obra, o educador deverá apresentar o autor da obra original, Miguel de Cervantes Saavedra, explicando o contexto em que essa obra foi escrita, para que a adaptação de Lobato faça sentido para os alunos.

Para despertar maior interesse dos alunos pela vida de Cervantes e por sua criação considerada obra-prima, o professor pode elaborar mais uma apresentação em *PowerPoint* com fotos, informações mais relevantes sobre o escritor e também sobre romances de cavalaria. Para falar dos romances de cavalaria, ele pode utilizar a obra *O rei Arthur e os cavaleiros da tábua redonda*, e perguntar para os alunos quem conhece ou já ouviu falar sobre o Rei Arthur. (Eles podem ter visto alguma passagem dessa história em um filme ou desenho, pois muitos desenhos trazem cenas do clássico, em especial a espada do rei Arthur em uma pedra.)

Para apresentação de Miguel de Cervantes o professor pode trazer imagens em mídia ou impressas da Mancha, que é uma região específica da Espanha, também pode apresentar imagens das estátuas de Cervantes que estão espalhadas pela Espanha, mais especificamente da cidade de Madri.

Ele deve perguntar aos alunos o que sabem sobre este país; pode também levar um globo terrestre para localizar a Espanha com os alunos. Enquanto eles encontram a Espanha no globo o docente pede que imaginem a distância da Espanha em relação ao Brasil, realizando esse percurso com o dedo no globo.

Feita essa atividade o educador deve mostrar a adaptação de Lobato aos alunos, preferencialmente entregando um exemplar para cada um. Para o professor que não dispuser de um exemplar por aluno, deve preparar uma cópia para cada um, permitindo que eles explorem o livro antes de iniciar a leitura.

Nesse momento, o livro deve ser explorado, examinado e observado pelos estudantes. As dúvidas durante essa exploração precisam ser sanadas, deve ser feita uma explanação sobre a ilustração da capa, sobre quem a ilustrou e quanto à relevância da ilustração.

Depois desses passos, o docente pode iniciar a leitura da obra. Recomenda-se uma atividade antes da primeira leitura, porém fica a critério do professor fazer ou não essa proposta.

ATIVIDADES DE DESENVOLVIMENTO



Fonte: a autora

ATIVIDADE 1

Café com Tia Nastácia

*aproximadamente 25 minutos.

Esta atividade pode ser desenvolvida após a leitura dos primeiros capítulos. No primeiro capítulo temos Tia Nastácia que se compadece do pobre Visconde esmagado. Aproveitando esse gancho, o professor pode propor um café com Tia Nastácia, afinal, de acordo com Lobato, ela é uma excelente quituteira. Nesse café o educador pode escolher alguns quitutes que aparecem nas obras de Lobato feitos por Tia Nastácia e trazer para seus alunos como um café no sítio. Nele o assunto deve ser a personagem Tia Nastácia e o descaso de Emília para com o Visconde. O docente deve trazer questões que estimulem a criticidade, os sentimentos e ideias dos discentes.

Esta atividade pode ser desenvolvida ao ar livre ou mesmo dentro da sala, tudo dependerá das possibilidades do professor quanto a tempo e local. Nesta atividade os alunos podem saborear doces, falar sobre guloseimas que Tia Nastácia faz para as crianças do sítio. Durante o café com Tia Nastácia o educador pode direcionar os educandos a pensarem sobre o que Dom Quixote comia. Ele também pode fazer uma pesquisa rápida sobre comidas típicas da Espanha, ou mais especificamente da Mancha. Outra possibilidade seria propor que os estudantes realizassem essa pesquisa para conhecer um pouco mais sobre o país do cavaleiro da mancha.

A conversa durante o café deve ser divertida, momento para discutir sobre as primeiras leituras, fazer perguntas e falar sobre o que pode ser considerado relevante a partir da leitura já feita. Deve-se salientar que essa atividade foi pensada buscando esclarecer dúvidas. Ela também serve como termômetro para que o docente perceba o quanto os estudantes estão envolvidos com a leitura (história), podendo ele então seguir com a leitura ou iniciar outra atividade.

ATIVIDADE 2

Pintando os sentimentos

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Esta atividade deve ser desenvolvida no momento em que a leitura estiver no quarto capítulo “Terrível combate”. Durante a leitura o professor pode instigar os alunos a dizerem o que a ação do herói e do patrão significou para cada um, ressaltando também a reação de Emília, que esboça toda sua indignação, assim como os demais personagens. Quando a leitura do capítulo terminar, esta atividade deve ser iniciada.

O docente deve mostrar para os discentes que em contato com obras de arte muitas pessoas demonstram sentimentos diversos, devido ao caráter de subjetividade impresso nas artes. Para uma melhor explanação o educador pode apresentar imagens impressas de três obras de arte distintas, podendo eleger tela, escultura e poesia, entre outras que ele julgue impressioná-los.

Depois da observação e dos comentários sobre as obras de arte trazidas, como por exemplo, cada educando deve pintar os sentimentos que a ação do cavaleiro lhe despertou, usando as cores que preferir, em uma folha de sulfite entregue pelo formador.

O professor deve esclarecer que nessa atividade os alunos não precisam desenhar, podem fazer uma pintura abstrata, mostrando, em mídia ou em livros, imagens de pinturas de artistas famosos ou artistas desconhecidos para inspirar os alunos. Cada aluno deve pintar com as cores que representar o que sentiu ao ler ou ouvir a descrição da cena. A pintura pode ser posta em moldura ou não, como os estudantes preferirem.

Essas atividades podem ser penduradas em um varal, que pode ser no final da sala. A cada atividade a ser exposta nesse varal o docente pode dar um nome específico para ele, nesse caso poderá ser chamado de varal de sentimentos. As atividades devem ficar expostas até que surja outra atividade para substituí-la, podendo estas serem guardadas para uma atividade de finalização.

ATIVIDADE 3

Charge do personagem

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

A charge do personagem é uma atividade que consiste em levar a criança a imaginar um personagem com alguma característica que já tenha ficado saliente no decorrer da leitura da obra. O professor deve explicar para os alunos o que é uma charge, ressaltando que ela sempre evidencia qualidades ou defeitos daquele que está sendo retratado.

Os alunos podem escolher o personagem que preferirem para desenhar a charge, pode ser da história de Cervantes ou de Lobato. Algumas crianças podem se sentir mais familiarizadas com a turma do sítio. A charge pode ser colorida ou em preto e branco, se for útil o professor pode mostrar alguns modelos de charge para eles.

Os educandos devem receber papel sulfite para realizar a atividade, a qual deve ser individual. Após a conclusão da charge podem dizer o personagem que escolheram e qual qualidade quiseram ressaltar nesse personagem. As charges podem ser expostas no varal de atividades para que os colegas de classe as visualizem e apreciem.

ATIVIDADE 4

Jornal da Mancha

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Esta atividade consiste em colocar os alunos em duplas ou em trios para que façam uma reportagem, a qual pode ser feita como personagens ou como jornalistas conhecidos. Se a opção for por personagens, eles podem escolher um para ser notícia em seu jornal; se a escolha for por jornal como as mídias do cotidiano, um aluno pode ser o âncora, o outro pode ser o repórter que vai às ruas e os demais poderão ser transeuntes que serão entrevistados.

Atividades que envolvem mídias e gravação podem causar um pouco mais de agitação nos alunos. Eles devem ter tempo para discutir sobre as ações que serão desenvolvidas no jornal. Esta atividade pode ter um esboço, um roteiro para que as duplas ou trios possam seguir, o qual será entregue ao professor depois que o jornal for filmado.

Na entrevista, o discente repórter que está nas ruas ou em um local específico, entrevistará outros para que ambos digam o que acharam da leitura, o que poderia ser diferente, o que mudaria nesta história, assim um terá a percepção do outro e poderão ver que temos ideias diferentes e que cada um pode enxergar a mesma história sob pontos de vista diferentes.

Caso a reportagem escolhida seja como personagem um aluno será o repórter e outro o personagem a ser entrevistado. Devem produzir um roteiro como na reportagem anterior, e também deve ser filmada. Quando finalizar as filmagens o docente pode exibi-las em mídia para que os educandos observem as cenas e vejam que uma história pode inspirar muitas ações.

ATIVIDADE 5

Propaganda do Livro

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Esta atividade tem como objetivo divertir, instigar e também auxiliar o professor a ter claro o quanto a criança está envolvida com a leitura da obra. Considerando o fato de que os alunos de hoje estão extremamente ligados a todo tipo de mídia e de tecnologias, em especial os celulares, podemos usar essa ferramenta a nosso favor.

A propaganda do livro pode acontecer primeiro com cada aluno preparando um *script* de como será sua propaganda. Para que a atividade tenha um diferencial, o docente pode fazer um painel com E.V.A. com o nome da obra e uma decoração condizente, o qual fará parte da atividade como um cenário de fundo. Quando os alunos terminarem de preparar a propaganda do livro, o professor deve convidar um a um para irem até o painel e imaginarem que estão diante de uma filmagem muito especial para venderem, indicarem, chamarem atenção para o livro *Dom Quixote das crianças*. Algumas crianças podem fazer dessa atividade um episódio muito especial, e todos devem ter oportunidade de realizá-la.

Essa atividade pode ser feita em duplas, no entanto isso fica a critério de cada educando. Os que optarem por desenvolver a atividade em duplas poderão fazer, assim como aqueles que preferirem fazer sozinhos. As propagandas devem ser breves, o professor deve estipular um tempo e filmar todas dentro do tempo estabelecido. Após as filmagens elas podem ser exibidas em *datashow* e estimuladas a observarem as cenas como se a propaganda estivesse sendo exibida na televisão.

ATIVIDADE 6

Roda de conversa

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

A roda de conversa pode ser feita antes do início da leitura ou após ela ser feita, podendo acontecer mais de uma vez. No entanto, o professor deve conduzi-la para que cada um dos alunos possa apresentar suas percepções quanto às intenções do escritor, quanto ao que pensam após conhecerem uma adaptação de uma grande obra literária, sobre a maneira como se constituiu cada personagem dentro da história, bem como saber se compreenderam que nessa história temos outra acontecendo paralelamente: a da turma do Sítio do Picapau.

A atividade deve ser descontraída e o docente direcionará os assuntos, os quais serão discutidos com os alunos. Todos devem ter voz e vez durante a roda de conversa, que não precisa ser dentro da sala de aula, pode ser no chão para que todos fiquem mais descontraídos.

A roda de conversa desenvolve mais que a oralidade, ela auxilia a criança a ouvir, a se expressar, fazer relatos, elaborar suas opiniões, e concordar e discordar de forma pacífica. Desse modo, o docente pode aproveitar o momento dessa tarefa para ampliar o horizonte de seus alunos por meio do diálogo. A roda de conversa auxilia as crianças a darem atenção ao outro ouvindo o que cada colega tem a dizer. Essa atividade também compreende que todos precisam saber falar e escutar, tudo precisa ser bem organizado para que os alunos venham a refletir sobre o assunto em discussão.

Essa conversa deve priorizar a última leitura, para finalizar a atividade os estudantes precisam compreender que essa conversa lhes traz contribuições significativas e que a oralidade tem a mesma relevância da escrita na sociedade.

ATIVIDADE 7

Leitura dramatizada

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Para essa atividade o professor irá preparar com antecedência o nome de todos os personagens que aparecem nos capítulos que serão lidos neste encontro. A proposta é colocá-los em um papel, recortar, dobrar e inseri-los em um saquinho. Na sequência, ele deve ir até os alunos para que cada um pegue um desses papéis. Quando todos os personagens estiverem entregues, o educador pedirá que um por um abra o papel que tirou e leia o nome do personagem.

Essa atividade será desenvolvida então desde o início da leitura proposta para o dia. Cada aluno deverá lembrar qual personagem pegou no sorteio e, então, toda vez que aparecer uma fala do seu personagem esse aluno deve fazer a leitura e assim por diante. Pode ser um pouco difícil no começo, mas depois que eles entendem bem a leitura dramatizada acabam se divertindo.

A leitura dramatizada pode ser feita em mais de um encontro, não tem necessariamente que acontecer uma única vez. Também pode ser realizada em um próximo capítulo com um novo sorteio para que os alunos interpretem outros personagens durante a leitura.

ATIVIDADE 8

Mosaico

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Esta atividade deve contar com a antecipação do professor que deve trazer impresso o contorno de vários personagens do sítio e da história de Dom Quixote. O contorno desses personagens deve ocupar toda a folha de sulfite e ser nítido o bastante para que a criança possa reconhecer o personagem logo ao olhar para sua silhueta impressa.

Os alunos podem escolher o personagem com quem mais se identificarem. O docente vai explicar para eles como se faz um mosaico, se possível apresentar um para que tenham um modelo concreto para se inspirar. A silhueta dos personagens deve ser entregue juntamente com pedaços de papel crepom de várias cores, os quais devem ser entregues enrolados.

Depois de entregues, os alunos podem escolher que tipo de mosaico querem fazer. Podem escolher recortar o papel crepom e fazer bolinhas, rolinhos, cones, recortar em quadradinhos, recortar como uma franja e também podem escolher outros recursos, como E.V.A. recortado em pequenos quadrados ou em tiras finas. O educador também pode escolher outros materiais para esta atividade, desde que estejam devidamente preparados para serem manuseados por crianças.

É possível que a atividade tenha mais de um tipo de material. Depois de prontas, as atividades ficarão expostas no varal de mosaicos, que o professor pode fazer na própria sala de aula.

ATIVIDADE 9

Superpoderes

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Nesta atividade, o educador deve iniciar uma conversa com os educandos sobre as lutas que Dom Quixote enfrentava. O cavaleiro não tinha poderes, não tinha nem mesmo pensamentos condizentes com a realidade, mas mesmo assim ele lutava contra tudo que julgava ser injustiça. Na sequência o professor pode falar sobre Sancho, o fiel escudeiro, que também não tinha poderes e mesmo assim ajudava o cavaleiro como podia.

Depois da conversa o professor fará uma pergunta que deve ser escrita no quadro: *Se você pudesse ter superpoderes, qual escolheria?* Os discentes devem responder à pergunta em uma folha pautada; a resposta deve ser clara e as escolhas devem ser justificadas.

Cada criança pode escolher mais de um poder, pois alguns heróis possuem vários. A escolha de cada um precisa ser justificada e, ao final, os alunos deverão escrever quais causas irão combater com seus poderes.

Os alunos podem criar seu uniforme de super-herói e colocar toda sua criatividade no papel. A atividade deve ser entregue ao docente após a leitura e comentários sobre superpoderes e as crianças também poderão explicar o que significam as cores escolhidas para a roupa e se ela tem algum diferencial.

As criações ficarão expostas no varal de heróis, posteriormente serão recolhidas podendo ser utilizadas em atividade de conclusão do trabalho com a obra.

ATIVIDADE 10

Memórias

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

A partir da negação de Emília quanto à morte do cavaleiro, o professor pode iniciar uma conversa sobre personagens que nunca morrem porque vivem no imaginário de cada leitor que adentrou suas aventuras e o trouxe para viver em sua memória para sempre.

Nesta atividade o professor vai exercitar a memória dos alunos pedindo que busquem se lembrar de algum personagem que morreu em alguma história que já leram. Essa atividade deve evidenciar que quando uma leitura toca o leitor, quando um personagem marca o leitor por suas ações ou porque o mesmo se identificou com esse personagem ele nunca morre, pois fica para sempre em nossa memória.

Quando os estudantes se recordarem de um personagem que vive em sua memória, o professor deve pedir que todos relatem as características desse personagem e tudo que considerarem importante sobre ele. Depois dessa descrição da memória cada aluno deve ler o seu relato ou simplesmente falar sobre o personagem que vive em sua memória desde que o conheceu por meio de uma leitura.

Para finalizar, os alunos poderão ilustrar o personagem do seu relato, que pode ser exposto no varal de memórias. Os relatos serão entregues ao educador que fará a correção e devolverá aos estudantes em outro momento ou mesmo em uma aula de língua portuguesa para as devidas correções.

ATIVIDADES DE VERIFICAÇÃO DE LEITURA



Fonte: a autora

ATIVIDADE 1

Acróstico

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

O acróstico está um tanto esquecido e esta atividade é uma forma de trazê-lo de volta ao meio escolar. Antes de propor a atividade o professor deve explicar aos alunos o que é um acróstico. A atividade é sempre voltada para a obra trabalhada, sendo assim o acróstico deve ser construído com os nomes dos personagens vistos durante a leitura. A atividade pode ser feita em folha sulfite ou em cartolina para ser exposta depois.

Esta atividade tem como foco despertar a criatividade dos alunos, permitindo que busquem novos adjetivos e recordem os que já fazem parte de seu cotidiano. As atividades realizadas nos encontros têm significados e os alunos precisam perceber que elas fazem sentido e que o texto literário não conta apenas uma única história, ele liberta a criatividade, desperta sentimentos e nos ajuda a entender melhor o mundo.

Sendo assim, o acróstico pode auxiliar os alunos a despertarem sua criatividade, ampliarem seu repertório linguístico e também faz com que recordem de aprendizagens advindas de outros momentos. Desse modo os educandos devem produzir um acróstico com nomes de personagens da obra e não precisa ser de um único personagem. O professor deve incentivá-los a produzirem acróstico com frases ou até mesmo que contem uma história curta sobre o próprio personagem. Quando os alunos terminarem a atividade eles devem ler e depois entregar para o professor.

Fazendo tudo

Sempre com **A**mor

Mantendo todos

Unidos e em harmonia

Liderando com

Precisão está ela

Amada Mãe.

ATIVIDADE 2

Dramatização

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Esta atividade, nomeada de dramatização, será feita a partir do capítulo lido anteriormente. Os papéis dos personagens, o narrador, os espaços que existem na cena e toda direção da dramatização devem ser discutidos entre os alunos de forma democrática.

O professor pode trazer impressas cópias do roteiro do capítulo que vai ser dramatizado, isso pode auxiliar os alunos a se organizarem para ensaiar a dramatização, que pode ser feita em grupos com até cinco integrantes. Todos devem receber os roteiros, fazer a leitura e quando a cena estiver ensaiada e as crianças confiantes para fazer uma apresentação breve, o educador poderá organizar a sequência das apresentações.

A atividade privilegia a fantasia da criança, a qual poderá divertir e elas poderão ver o mundo pela ótica de um personagem, pois o método recepcional busca a participação ativa do aluno em todos os momentos (BORDINI; AGUIAR, 1988). O professor deve ressaltar aos alunos a importância da literatura para liberar a fantasia e ver o mundo pelos olhos de um personagem que o autor criou, talvez com uma ideia bem diferente da que temos hoje.

Após a preparação, os alunos devem apresentar a dramatização do capítulo lido para todos da classe. O docente deve auxiliar todo processo, conduzindo-os ao cenário que pode ser improvisado por todos ou imaginário. Como nem todos serão personagens, aqueles cujas funções não exigirem que permaneçam na cena, devem fazer parte da plateia.

Para encerrar a atividade o docente pode sentar com os estudantes em círculo no chão mesmo e cada um poderá expressar sua opinião sobre a dramatização, colocando os pontos positivos e negativos e contribuições.

ATIVIDADE 3

Cartão de indicação de leitura

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

A indicação de leitura é uma atividade em que cada aluno deve dizer para quem indicaria a leitura da obra *Dom Quixote das crianças*. Depois que cada criança disser quem deverá ler a obra é hora de explicar mais sobre a atividade. Na sequência da atividade, o professor irá falar sobre o cartão postal (inspiração para essa atividade), trazendo um exemplar que deve ser passado de mão em mão, acompanhado de uma explicação sobre este gênero textual.

O cartão de indicação de leitura da obra será feito em papel cartão ou papel vergê branco, o qual deverá ser cortado ao meio pelo professor. Esta elaboração deve ser divertida e crítica ao mesmo tempo; os estudantes precisam entender a importância da leitura literária e que, por meio dela, podemos transformar horizontes. Sendo assim, o cartão de indicação de leitura irá ter uma ilustração da parte da obra que o discente mais gostou até este momento e um incentivo para que a pessoa faça a leitura desse livro.

Na frente do cartão deverá conter uma ilustração que remeta à história do fidalgo, de acordo com a preferência do educando. No verso, o aluno colocará o nome e o endereço da pessoa para quem indicou a leitura, ao lado do endereço ele deve escrever algo que acredite ser estímulo suficiente para que seu amigo queira ler essa obra. Ele pode dizer do que gostou na história, motivando a pessoa que receber o cartão a se interessar pela leitura ou pode falar das ilustrações, conforme sua criatividade.

O cartão pode ser enviado para seus respectivos destinatários. Caso os alunos escolham enviar para amigos de outra classe, os cartões poderão ser entregues logo que finalizarem a atividade com a permissão das respectivas educadoras. Caso os destinatários sejam externos, o professor poderá organizar uma forma de envio dos cartões via correio.

ATIVIDADE 4

Julgamento do cavaleiro da Mancha

*aproximadamente 35 minutos para aplicação.

Nesta atividade o professor deve propor que seja feito um júri, pois será o dia do Julgamento do cavaleiro da Mancha, explicando aos alunos o que é um júri e como ele acontece. A partir disso, ele escreverá o nome dos componentes e será realizado um sorteio para distribuir os personagens do evento. Feito o sorteio e estabelecido o papel de cada um é hora de organizar a sala para ficar parecida com um julgamento real.

A sala de aula pode ser organizada no seguinte formato , podendo distribuir o júri da seguinte forma: no centro na mesa do docente estará o juiz, do lado direito dele ficará o promotor e do lado esquerdo o escrivão, se não houver espaço na mesa poderá ser colocada uma carteira para ampliá-la. No lado direito desvinculado da mesa principal poderão ser colocadas três carteiras onde permanecerão os advogados que acusam o cavaleiro de louco, atrás deles deverão colocar apenas oito cadeiras para os jurados e à frente deles ficarão os advogados de defesa e o réu (Dom Quixote). No centro dessa organização o professor poderá pôr uma cadeira para que réu e testemunhas possam ser chamados para depor, esta deve ficar de frente para o juiz. No espaço aberto  desse exemplo ficará a plateia, os repórteres e familiares.

O docente também pode trazer fantasias e acessórios para que o júri fique ainda mais parecido com o real. Os estudantes não precisam decorar suas falas, podem fazer fichas com anotações sobre o que irão falar, algumas falas podem ser improvisadas; seria viável que seguissem um roteiro até chegar a uma conclusão do julgamento de Dom Quixote.

O educador deve comandar todas as ações. O júri deve oportunizar que todos participem da atividade, por isso o sorteio pode ser a melhor forma de democratizar os papéis. O júri pode ser fotografado ou filmado, como em um julgamento de famosos que aparece nos jornais.

Essa atividade pode ter continuidade com a atividade de número sete

dessa mesma seção. A atividade que pode seguir o julgamento é uma reportagem, visto que nesse julgamento terá a presença de alguns repórteres, que farão a cobertura desse evento.

Se o julgamento for filmado e/ou fotografado, esses dados poderão ser expostos no varal ou guardados para ser material da atividade de número sete. Após o julgamento o professor pode ter uma conversa breve sobre a opinião dos estudantes quanto a essa atividade.

ATIVIDADE 5

Se eu fosse Dom Quixote...

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Esta atividade consiste em fazer com que cada aluno pense sobre as ações desenvolvidas pelo cavaleiro. Eles devem recordar de tudo que leram até este momento, em específico devem analisar os combates e todo ideal do cavaleiro. Feita esta análise, o professor deve propor que os alunos pensem no que fariam se estivessem no lugar do cavaleiro.

A partir dessas reflexões o professor irá entregar uma folha pautada com a seguinte inscrição: Se eu fosse Dom Quixote..., e os alunos deverão, a partir desse início de frase, continuar escrevendo o que acreditam ser interessante para compor um texto curto.

Cada um pode escrever o que preferir, desde que tenha coesão com o que foi falado anteriormente e com o que foi lido, mas isso não impede que os alunos deixem sua imaginação voar alto. Os textos devem ser criativos e refletirem o Dom Quixote que há em cada um dos alunos que realizaram a leitura e conheceram uma figura diferente dos personagens com os quais estavam acostumados.

Os textos podem ser lidos quando estiverem finalizados e devem ser recolhidos pelo professor para correção, visando auxiliar o aluno a organizar suas ideias e melhorar sua escrita.

ATIVIDADE 6

Sinalizando a obra

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Nesta atividade o professor deve imaginar que nem todos os alunos conheçam bem as placas de trânsito; deve então explicar que assim como existe a sinalização nas ruas também temos a sinalização nos ambientes internos como escolas, bibliotecas, *shoppings* etc. Essa sinalização nos orienta dentro de um lugar conhecido ou não. Sendo assim, agora serão orientados possíveis leitores desta obra.

A atividade pode ser realizada em duplas, o professor entregará uma placa em branco para cada uma; tal placa pode ser impressa em papel duro para ficar mais parecida com as de sinalização que os alunos já conhecem. As duplas deverão se organizar para colocar uma única sinalização na placa.

Nesta placa a dupla deve descrever o capítulo que acredita ser o mais cheio de aventura ou o mais triste e assim por diante, e o que ele apresenta, como por exemplo: Terrível combate – luta. Para que a placa mostre a informação para os alunos que foram alfabetizados há pouco tempo, as duplas acrescentarão ao lado do nome do capítulo que julgam ser aventura, tristeza, luta, medo, e terá uma ilustração que represente exatamente essa informação.

Essas placas podem ser fixadas em um determinado local na biblioteca da escola perto da obra *Dom Quixote das crianças*. Caso a escola não tenha uma biblioteca, as placas podem ser recolhidas pelo professor para serem utilizadas em outro momento.

ATIVIDADE 7

Reportagem sensacionalista

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Esta é uma atividade que pode ser filmada e fazer parte de outra tarefa já proposta ou funcionar como uma continuidade da atividade do julgamento do cavaleiro da Mancha. A reportagem sensacionalista não precisa acontecer no mesmo dia da atividade do julgamento, mas ela pode fazer-lhe referência. Nela, um aluno pode ser o câmera e outro um repórter que ficará na frente do tribunal para entrevistar os jurados e o cavaleiro que será julgado.

Esta atividade pode acontecer logo após o encontro em que for realizado o julgamento do cavaleiro da Mancha. Se o júri acontecer no encontro anterior a essa atividade, ficará mais fácil para os alunos recordarem da atividade e realizarem a reportagem sensacionalista. Sendo assim, o professor pode aproveitar para comentar sobre o júri e propor a reportagem sensacionalista. Ele também explicará como é uma reportagem sensacionalista, e dará exemplo de uma que as crianças possam ter visto na televisão ou na internet.

Os alunos, a partir da explicação do professor, poderão produzir seus textos. O docente pode sortear as equipes ou permitir que eles a escolham, sem ultrapassar o limite de quatro integrantes. Os educandos podem fazer um roteiro prévio para gravar a reportagem. Cada equipe de uma vez irá ao local que escolher para que o professor ou um aluno mais experiente faça a gravação da reportagem sensacionalista.

As equipes devem assistir à gravação dos colegas de classe enquanto aguardam sua vez. As gravações podem ser assistidas após as filmagens ou em um outro momento que o professor acreditar ser o mais oportuno. O educador pode iniciar um diálogo com os alunos perguntando para um aluno específico o que ele achou da atividade, depois deve dar oportunidade para que os demais possam expor sua opinião.

ATIVIDADE 8

Nota de falecimento

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Para esta atividade o professor deve trazer para a turma observar e folhear um jornal local se houver na cidade ou um jornal de alguma cidade próxima, pois os jornais locais ainda nos dias de hoje trazem notas de falecimento e de aniversário. Como a atividade está relacionada a essas informações, o docente pedirá que os alunos observem bem essa parte, não necessariamente dizendo que devem ler a nota de falecimento, mas que prestem atenção na página que traz essa espécie de anúncio.

Quando todos tiverem visto o anúncio e os jornais voltarem para as mãos do professor, ele começará a explicação da atividade deste encontro. O nome da atividade será Nota de falecimento, e cada aluno deverá criar uma para pôr no jornal da Mancha, comunicando a todos sobre a morte do cavaleiro. Os estudantes deverão escrever um anúncio em folha pautada entregue pelo educador. A nota deverá chamar a atenção dos leitores do jornal, ser objetiva e não deve ultrapassar o limite de quinze linhas.

Criados os anúncios, todos os alunos deverão entregar para o professor que irá misturar as folhas e entregá-las novamente à classe, de modo que ninguém fique com o seu próprio anúncio e sim com o de um colega. Cada um com o anúncio trocado deve fazer a leitura da nota de falecimento, como locutor de rádio, com voz mais grave ou com voz triste. O importante é fazer com que o aluno use sua criatividade.

Realizada essa atividade, as notas devem ser entregues para o professor fazer as correções. Em outro momento ele deverá devolver as atividades para que os alunos as corrijam e possam ser expostas no varal da sala ou, caso a escola tenha um jornal, a atividade poderá ser publicada no mesmo.

ATIVIDADE 9

Epitáfio para Dom Quixote

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Esta atividade poderá ser feita em consonância com a de número 9, como continuidade, ou isolada. O professor deverá explicar o que significa a palavra Epitáfio, praticamente todas as crianças já viram um epitáfio, mas nem todas ou a maioria não sabe que frases escritas em túmulos recebem esse nome.

Conceituada a palavra epitáfio, o professor apresenta em *Datashow* ou traz impressos alguns exemplos de epitáfio de famosos como poetas, escritores, músicos e também exemplos engraçados, como por exemplo, epitáfio de um sapateiro desconhecido que diz: “Bati as botas” ou a lápide de um confeitiro onde pode-se ler: “Acabou-se o que era doce”.

A atividade será escrever um epitáfio para Dom Quixote. O professor pode trazer para esta atividade um papel chamado papel pedra, ele se parece bastante com o mármore e é próprio para trabalhos escolares; caso não encontre pode usar papel cartão A4 cinza e entregar uma folha para cada aluno. Eles criarão seu epitáfio para Dom Quixote e escreverão no papel cartão na posição vertical, caso queiram poderão recortar em formato de lápide como as que já tenham visto. Todos os alunos apresentarão o que produziram. Caso algum aluno não se sinta à vontade para apresentar, o professor pode fazer por ele.

ATIVIDADE 10

Devaneio Viagens

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Esta atividade deve começar com o professor instigando os alunos, dizendo a eles que a classe toda agora é uma grande agência de viagens. O nome da agência será Devaneio, em seguida o docente deve conceituar em poucas palavras o significado de devaneio.

O professor deve apresentar um modelo de folheto de propaganda de viagens, que poderá ser impresso ou retirado em uma agência de viagens da cidade. Dadas as devidas explicações, deve-se propor que os alunos formem grupos, fazendo de conta que são funcionários da agência de viagens Devaneio, e cada grupo irá propor uma viagem com um roteiro baseado na leitura da obra *Dom Quixote das crianças*. As crianças poderão orientar-se pelos modelos apresentados, sem que isso implique podar a própria imaginação. Elas precisam fantasiar, imaginar possibilidades, lugares, valores e um público alvo para oferecer incríveis roteiros de viagens.

Os estudantes inspirados no exemplo apresentado pelo docente deverão criar seu folheto com um roteiro inusitado. Quando os folhetos de viagens estiverem prontos, cada grupo deve ficar em pé onde for mais confortável para falar sobre seu roteiro de viagens. Os grupos devem criar viagens pensando na leitura que fizeram, pois durante a história Dom Quixote se depara com lugares bem diferentes, alguns distantes cheios de beleza que podem ser reais ou imaginários. Sendo assim, os alunos podem imaginar lugares por onde o cavaleiro andou ou gostaria de andar, de acordo com a criatividade e a fantasia de cada um.

O professor deve motivar os alunos a explicarem o porquê da escolha desse seu roteiro de viagens. Como a atividade será em grupo, um aluno pode representar o grupo e dizer como fizeram para chegar a um consenso e definir o folheto de viagens. Em caso de uma turma numerosa, os grupos podem ser de cinco alunos; sendo uma turma pequena, o educador pode reduzir o tamanho e a quantidade de grupos.

PARA A FINALIZAÇÃO



Fonte: a autora

ATIVIDADE 1

É um recomeço e não é o fim

*aproximadamente 30 minutos para aplicação.

Esta atividade deve ser realizada quando os alunos terminarem a leitura da obra. O professor deve frisar a parte em que Emília não aceita a morte de Dom Quixote. No último capítulo Dona Benta narra o triste fim do cavaleiro andante. As crianças estavam curiosas para saber o final da história, mas quando ouvem não gostam muito e Emília fica muito contrariada com a ideia de o seu herói estar morto. Ela se recusa a ouvir o final da história e afirma que o cavaleiro da Mancha não está morto, afinal os personagens podem permanecer vivos para sempre em nossa memória.

Aproveitando toda essa discussão sobre o capítulo final da obra, o professor deve propor que os alunos pensem como gostariam que fosse o final da história. Ele entregará uma folha pautada para cada um dos alunos, nela pode haver uma ilustração pequena da Emília ou de Dom Quixote no final da página. Nessa folha os estudantes deverão escrever o final que imaginaram para Dom Quixote e colorirem a ilustração que o professor colocar no final da folha.

Caso algum aluno não consiga imaginar outro final ou queira que o cavaleiro termine a história morto, o professor deve pedir que ele escreva um final diferente daquele que está no livro. Essa atividade deve possibilitar um recomeço a Dom Quixote, uma maneira de o personagem continuar vivo e lutando contra as injustiças que crescem no mundo. A atividade pode ser lida pelos alunos ou pelo professor. Depois deve ser entregue ao educador para correções, será devolvida aos alunos para as devidas correções apontadas pelo educador; na sequência essas atividades poderão ser expostas em um varal de leituras na sala de aula e/ou utilizadas em uma atividade final.

ATIVIDADE 2

Inspirações

*aproximadamente 10 minutos para aplicação.

O personagem Dom Quixote como protagonista tem inspirado muitos artistas, conhecidos e desconhecidos, portanto torna-se relevante apresentar para os alunos que Dom Quixote serviu de inspiração para artistas do mundo todo e que nós também podemos nos inspirar em obras que lemos. Desse modo, o professor pode preparar uma apresentação em *PowerPoint* para seus alunos contemplando artistas e obras inspiradas em Dom Quixote.

Temos muitas obras e adaptações inspiradas nesse grande herói como: telas de pintura de grandes nomes como os pintores Cândido Portinari, Pablo Picasso, Salvador Dalí, o contemporâneo Kevin Middleton, os franceses Gustave Doré, Alexandre Gabriel Decamps e Honoré Daumier, que retratam Dom Quixote.



Figura 1 – Ilustração de Doré

Fonte: Britannica Escola. Disponível em:

<<https://escola.britannica.com.br/levels/fundamental/assembly/view/143823>>. Acesso em: 04 ago.

2018



Figura 2 – Salvador Dalí, Don Quixote de la Mancha (1946)

Fonte: Revista Prosa Verso e Arte. Disponível em: <<https://www.revistaprosaversoarte.com/raras-as-primeiras-ilustracoes-de-salvador-dali-para-dom-quixote-de-la-mancha-de-miguel-cervantes/>>.

Acesso em: 4 ago. 2018

Temos também Machado de Assis que, em um de seus livros (*Quincas Borba*), reverencia a grande obra de Cervantes; na obra *Quincas Borba* o escritor Machado de Assis apresenta uma história inspirada na obra de Cervantes, pode-se dizer que as duas obras têm muito em comum; bem como o compositor e maestro alemão Richard Strauss, que compôs um poema sinfônico chamado “Don Quixote”; a banda brasileira Engenheiros do Hawaii também faz menção ao engenhoso fidalgo em uma música que recebe o nome Dom Quixote e fala de uma pessoa que luta por causas perdidas.

Dom Quixote

Engenheiros do Hawaii

Muito prazer, meu nome é otário
 Vindo de outros tempos, mas sempre no horário
 Peixe fora d'água, borboletas no aquário
 Muito prazer, meu nome é otário
 Na ponta dos cascos e fora do páreo
 Puro sangue, puxando carroça

Um prazer cada vez mais raro
 Aerodinâmica num tanque de guerra
 Vaidades que a terra um dia há de comer
 Às de Espadas fora do baralho
 Grandes negócios, pequeno empresário
 Muito prazer, me chamam de otário

Por amor às causas perdidas
 Tudo bem, até pode ser
 Que os dragões sejam moinhos de vento
 Tudo bem, seja o que for
 Seja por amor às causas perdidas

Por amor às causas perdidas
 Tudo bem, até pode ser
 Que os dragões sejam moinhos de vento
 Muito prazer, ao seu dispor
 Se for por amor às causas perdidas
 Por amor às causas perdidas.

As imagens podem ser projetadas em mídia televisiva para que os alunos conheçam e apreciem, algumas delas podem ser impressas para que os alunos possam manuseá-las livremente. Muitas são as ocasiões em que encontramos reverências, consagração ou tributo a Dom Quixote, os 21 poemas que Carlos Drummond de Andrade escreveu baseados em 21 pinturas de Candido Portinari, também inspiradas na obra. O educador pode reunir algumas cópias de obras, livros, músicas, entre outros, para apresentar aos alunos. A ideia aqui é incitá-los a sempre pesquisar sobre as obras que o professor indicar ou que escolham livremente.



Figura 3 – Dom Quixote contra o moinho de vento, Portinari (1956)

Fonte: Revista Prosa Verso e Arte. Disponível em: <<https://www.revistaprosaversoearte.com/tracos-e-versos-de-portinari-e-drummond-sobre-a-obra-dom-quixote-de-cervantes/>>. Acesso em: 04 ago. 2018

Quando todas as observações e comentários sobre tudo que foi apresentado terminar, o docente deverá entregar uma folha sulfite aos estudantes que deverão escrever sobre a inspiração que gostou e a que não gostou, em seguida deverá escrever sua inspiração depois de ter lido a obra e visto alguns artistas que buscaram inspiração em Dom Quixote. De acordo com o planejamento do docente, as inspirações descritas nessa atividade poderão ser realizadas ou não.

ATIVIDADE 3

Relato de uma leitura

*aproximadamente 25 minutos para aplicação.

Depois da leitura, o pensamento dos alunos pode estar bem divergente, uns gostando muito de Dom Quixote e proclamando-o como herói, outros condenando-o como um verdadeiro louco, alguns imitando suas loucuras e falas. Depois de ver o quanto o herói da Mancha influenciou artistas do mundo todo, o professor pode perceber que mesmo aqueles alunos que se mostrem mais quietos, sem interesse pela leitura, têm algo a dizer e esse é o momento de oportunizar a exteriorização do sentimento que ficou após a leitura.

Esta atividade será um relato da leitura que foi feita; os estudantes devem contar sua experiência durante esse período de contato com o texto. É preciso ficar claro que eles podem escrever o que realmente estão sentindo em relação à história que conheceram, podem falar o que estão pensando sobre o cavaleiro da triste figura e o que acreditarem ser importante.

A atividade deve ser recolhida e não precisa ser lida pelos alunos, o leitor preferencial será o docente, que deve ler todos os relatos, fazer todas as correções possíveis e necessárias. Em outro momento o professor deverá devolver os textos para que os estudantes possam reescrever fazendo as devidas correções apontadas por ele.

ATIVIDADE 4

Expondo ideias

*aproximadamente 30 minutos para organização e uma hora aula para exposição.

Para esta atividade o professor pode discutir com os alunos a organização de uma exposição dos trabalhos realizados durante o projeto de leitura, para incentivar outras turmas a realizarem-na. A exposição poderá ser na sala de aula, onde em cada canto haverá uma atividade exposta: em um poderá ser colocado um exemplar da obra literária e, ao lado dela, as placas que os estudantes criaram em uma das atividades anteriormente citadas, por exemplo.

Todas as turmas da escola poderão visitar a exposição acompanhadas do professor e serão recebidas pelos alunos que realizaram a leitura. As atividades também serão acompanhadas por seu professor. Todo esse processo será um incentivo para começar a leitura de um novo texto literário, que pode seguir o mesmo estilo, com atividades diferentes ou mesmo podem ser repetidas algumas atividades de acordo com o interesse dos alunos.

Nessa exposição os estudantes podem ter um local especial para que, aqueles que se sentirem à vontade, contem a história para outras crianças ou mesmo respondam a perguntas dos visitantes. Para cada atividade exposta o professor pode deixar dois alunos como responsáveis, os quais serão os mediadores e irão explicar a atividade para os visitantes. O professor também pode imprimir uma cópia colorida da capa da adaptação de Lobato, em tamanho pequeno para entregar aos visitantes, visando motivá-los a conhecer melhor a obra lobatiana.

Essa atividade deve servir como uma reflexão para os discentes perceberem a recepção de todo trabalho realizado nesse período. Após todo esse processo é imprescindível que o educador converse com os alunos sobre a obra e sobre as atividades, propondo à turma que cada um escreva o nome de uma obra que o interesse. A partir dessas indicações, poderá ser feito um sorteio para eleger a próxima obra a ser trabalhada.

Considerações finais

A leitura nunca se fez tão imprescindível na sociedade, desse modo esperamos, por meio desse Caderno de Atividades, contribuir de forma eficaz no incentivo à leitura literária e na formação de leitores do Ensino Fundamental I. Assim, almejamos que ele venha despertar nos alunos o desejo de novas leituras, bem como despertar emoções, fantasias e exercite a imaginação, oferecendo a eles um novo olhar, crítico e reflexivo.

Sabemos que cabe ao professor tornar a leitura parte do cotidiano de seus alunos, para tanto acreditamos que podemos formar cidadãos críticos e com autonomia e a leitura pode contribuir grandemente para que isso aconteça, pois através da leitura a criança pode compreender o mundo à sua volta, ampliando seus horizontes e seu entendimento.

Enfim, esperamos que o professor do Ensino Fundamental I faça uso desse material para despertar em seus alunos o gosto pela leitura literária, bem como para contribuir com a formação de leitores autônomos e perenes.

REFERÊNCIAS

BORDINI, Maria da Gloria, AGUIAR, Vera Teixeira de. *Literatura: a formação do leitor: alternativas metodológicas*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.

COSSON, Rildo. *Círculos de leitura e letramento literário*. São Paulo: Contexto, 2017.

COSSON, Rildo. *Letramento literário: teoria e prática*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

LOBATO, Monteiro. *Dom Quixote das crianças*. São Paulo: Globo, 2010.

SILVA, Vera Maria Tietzman. *Literatura infantil brasileira: um guia para professores e promotores de leitura*. Goiânia: Cênone Editorial, 2009.