Categoria 3 | Poema | O mundo natural e social; Diversão e aventura

Manual digital do professor

EDITORIAL

"Os livros não matam a fome, não suprimem a miséria, não acabam com as desigualdades e com as injustiças do mundo, mas consolam as almas e fazem-nos sonhar."

Olavo Bilac

Ler é viajar para outros universos, outras épocas, ultrapassar as barreiras do tempo e do espaço. Ler é conhecer novos mundos — e, principalmente, conhecer melhor a si mesmo, esse terreno tão vasto e repleto de surpresas. Ler é ser livre.

Não há limites para as emoções e as experiências que os livros podem nos proporcionar. A literatura abre portas e escancara janelas para um conjunto fascinante de conhecimento, saberes, sentimentos, curiosidades e realidades, brindando o leitor com maneiras diversas de ver o mundo e preparando-o para lidar com as diferenças. Com seu poder transformador, a literatura apresenta uma infinidade de histórias, nos mais variados gêneros, e seu papel é fundamental para o desenvolvimento da linguagem, da expressividade e do imaginário infantil.

© Vanessa Prezoto

É por meio dos livros que leem desde cedo que as crianças começam a reconhecer as próprias emoções, e as múltiplas interpretações que as narrativas oferecem ajudam-nas a lidar com a realidade, ampliando sua visão de mundo e até permitindo-as criar novas realidades.

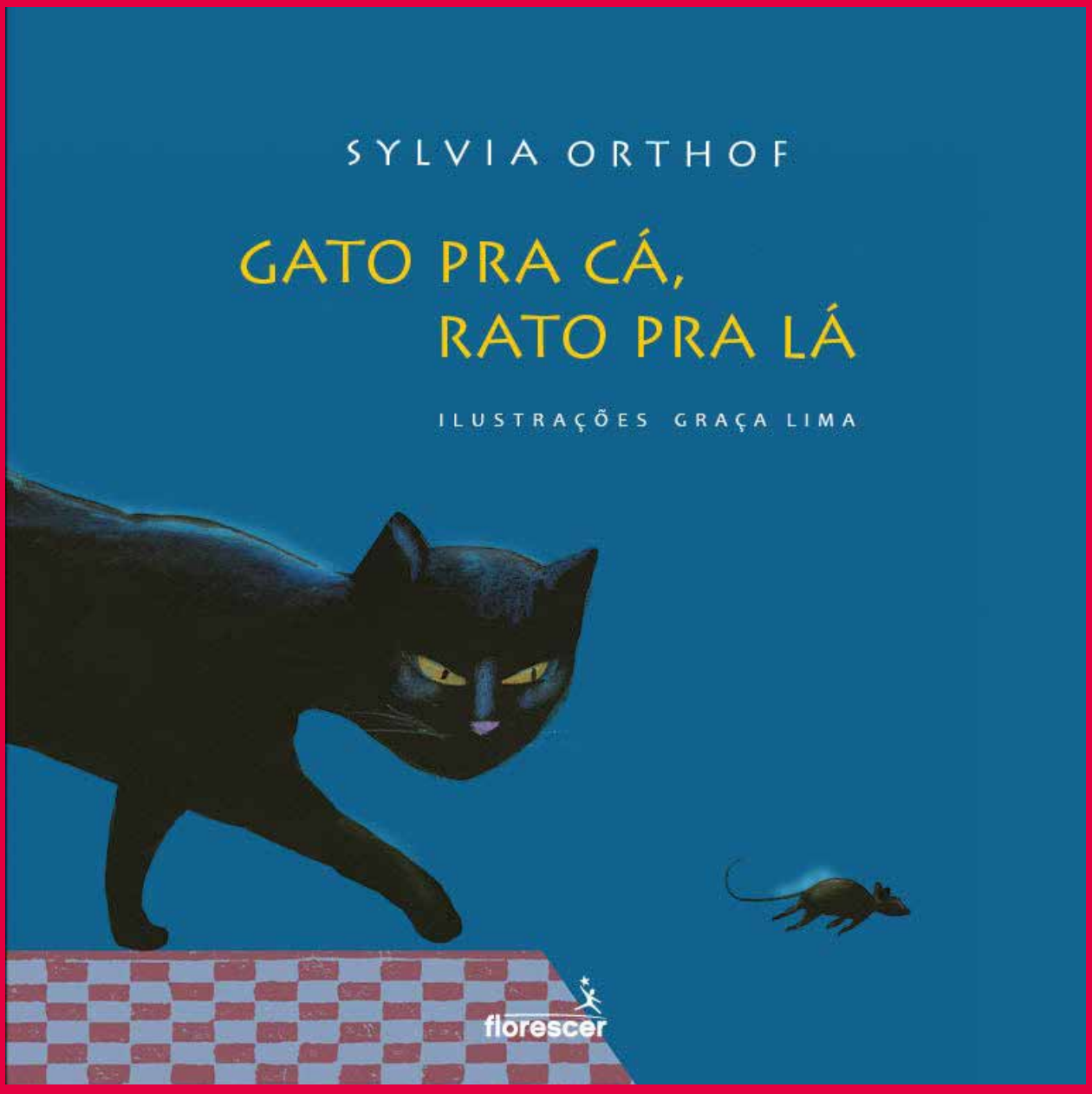
A literatura proporciona ao leitor a diversidade de ideias, a capacidade de reflexão e tolerância ao que lhe é diferente e a empatia, possibilitando que ele se coloque no lugar do outro.

Por meio da literatura, é possível aguçar a sensibilidade do leitor e disseminar valores estéticos, introduzindo assim o verdadeiro sentido do belo.

Neste manual, você encontrará informações e orientações pedagógicas sobre a obra *Gato pra cá, rato pra lá*, capaz de estimular a imaginação e de despertar no leitor o prazer de ler. O livro trabalha com o lúdico, a diversão, o encantamento e as emoções das crianças, e contribuem para a formação de uma sociedade leitora crítica.

A Florescer tem como missão publicar escritores consagrados da literatura infantojuvenil brasileira que há tempos encantam sucessivas gerações e conquistam leitores de todas as idades. Mas também abraçamos com entusiasmo o desafio de descobrir e apostar em novos talentos literários e artísticos, tanto nacionais quanto estrangeiros, revelando novos olhares e modos de narrar de autores e ilustradores estreantes no mercado editorial.

Carolina Braga
Editora



Manual digital do professor

florescer

Edição 2018 © Editora Rovelle
Texto 2018 © Carolina Braga
Ilustrações 2016 © Vanessa Prezoto
Manual didático do livro: Gato pra cá, rato pra lá

Responsabilidade Editorial: Carolina Braga
Assistência Editorial: Gabriele Paixão
Assistência Pedagógica: Foccus
Revisão: Daniele Gullo
Editoração Eletrônica: Casa de Livros Design

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECÁRIA JANAÍNA NASCIMENTO — CRB7 5211.

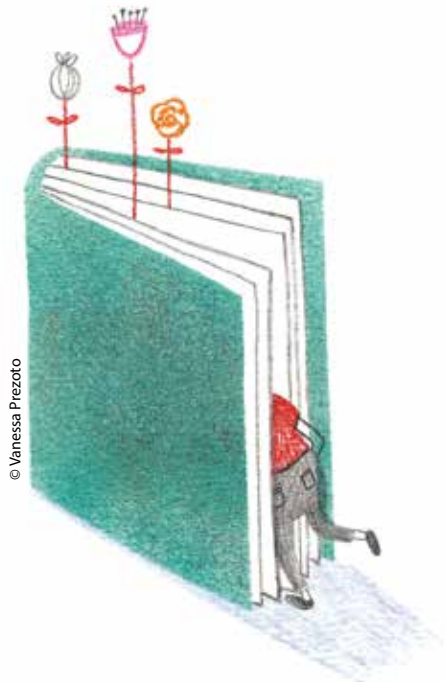
B813g
Braga, Carolina, 1982-
Gato pra cá, rato pra lá: manual digital do professor / Carolina Braga; — 1. ed. — Rio de Janeiro: Florescer, 2018.
50p.; il. color.; 21 x 29,7 cm

ISBN 978-85-98644-42-4

1. Educação. 2. Literatura infantil. 3. Manual didático.I. Título.

CDD: 370

2018
1ª edição



© Vanessa Prezoto

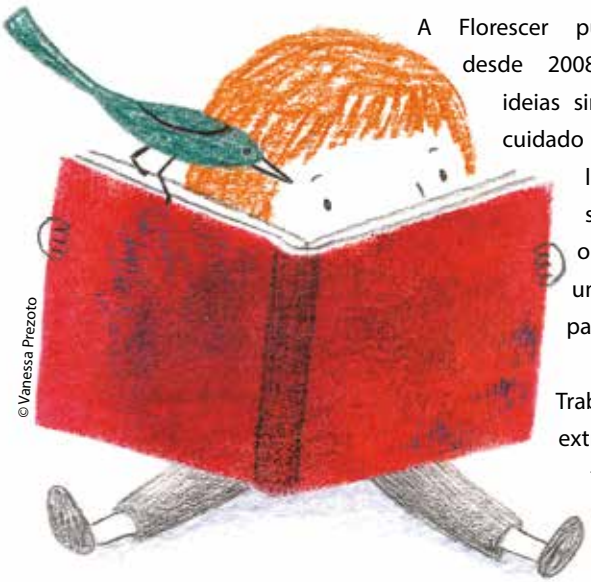
SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	6
AO PROFESSOR	8
AS 10 COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC	9
AO PROFESSOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL	10
OS 6 DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	11
OS CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	12
CONHECENDO A OBRA	14
SOBRE O AUTOR	18
SOBRE O ILUSTRADOR	19
CONTEXTUALIZANDO A OBRA	20
EXPLORANDO A OBRA	24
MATERIAL DE APOIO ÀS ATIVIDADES	34

APRESENTAÇÃO DA EDITORA

"Não acredito que seja o hábito que faz o leitor. E, sim, o leitor que, por paixão, estabelece o hábito."

Marina Colasanti



© Vanessa Prezoto

A Florescer publica livros para crianças e jovens desde 2008. É um trabalho que começa com ideias simples e brilhantes, mas que exige muito cuidado e atenção. Acreditamos no poder do livro e da literatura mágica, por isso a sensibilidade, a dedicação, o cuidado e o comprometimento em tornar o mundo um lugar melhor são o combustível para o nosso processo produtivo.

Trabalhamos em conjunto com profissionais extraordinários, entre autores, ilustradores, agentes literários, tradutores, equipe editorial e de design, e nosso desafio é garantir que o texto e as imagens tenham perfeita sintonia e alcancem uma comunicação impecável. Divertir, comover e informar são funções que o livro deve ter. E cabe a nós construir uma ponte entre a nossa cultura e outras realidades, com obras que nos permitam exercer a capacidade de emocionar.

Esperamos que os livros que publicamos tenham o poder de entreter, satisfazer a curiosidade e estimular intelectualmente nossos leitores, para que eles possam entender melhor tudo o que nos rodeia e expressar os infinitos universos que existem dentro de todos nós. Transformar o mundo através da literatura e da arte é a nossa missão.

Boa leitura!

LITERATURA
ENCANTAMENTO
SENTIMENTO
BUSCA
SABOR
PALAVRAS
IDEIAS
BRILHANTES E ENERGIA
MONSTROS
IMAGENS
RABISCOS
REVELAR
CLIQUES
EMOCIONANTE
FLUÊNCIA
LÚDICO
SIBILOS
MERGULHO
FUTURO
POESIA
CAMBALHOTAS E RODOPIOS
INTELECTO
FLORESCER
SENSIBILIDADE
MUNDO INTERIOR
EXIGENTE
RIMAS
BELEZA
FRAGMENTOS DE COISAS
MELHORES LIVROS PARA CRIANÇAS
LEITURAS
PRAZER
PERCEPÇÃO
TRABALHO EM EQUIPE
SENTIDOS
CORES
ROSTOS
CLAMOR E TRANQUILIDADE
COMPARTILHAR
BRINCADEIRA
FORMAS
COMPLEMENTAÇÃO DE
ENIGMAS
HISTÓRIAS
ATENÇÃO AOS
UNIVERSO INFANTIL
ONDAS E ARABESCOS
VIVÊNCIA
RITMO
OLHAR
BASES SÓLIDAS
APRENDIZADO
SONHOS
HABILIDADES
BRISA E PALAVRAS
DETALHES
SENSO CRÍTICO
MOVIMENTOS E PALAVRAS
CRESCIMENTO
FANTASIA

AO PROFESSOR

"Educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza."

Base Nacional Comum Curricular

Afim de garantir, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes ao longo da Educação Básica, é fundamental que as aprendizagens essenciais definidas na BNCC — Base Nacional Comum Curricular — e suas dez competências gerais sejam exploradas.

© Vanessa Prezoto

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício de cidadania e do mundo do trabalho.

Ao adotar esse enfoque, a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem "saber" (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores), e, sobretudo, do que devem "saber fazer" (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício de cidadania e do mundo do trabalho), a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC.

A sociedade contemporânea impõe um olhar inovador e inclusivo a questões centrais do processo educativo: o que aprender, para que aprender, como ensinar, como promover redes de aprendizagem colaborativa e como avaliar o aprendizado.

No novo cenário mundial, reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações. Requer o desenvolvimento de competências para aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades.

As 10 COMPETÊNCIAS gerais da BNCC

- Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

- Utilizar diferentes linguagens — verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital —, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

- Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

- Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

- Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

- Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização de diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, cultura e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

- Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

AO PROFESSOR

EDUCAÇÃO INFANTIL

PRÉ-ESCOLA

"(...) sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura."

Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (definição da criança, em seu artigo 4°)

Nas últimas décadas, vem se consolidando, na Educação Infantil, a concepção que vincula educar e cuidar, entendendo o cuidado como algo indissociável ao processo educativo. Nesse contexto, as creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, têm o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades das crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação.

Ainda de acordo com as DCNEI — Diretrizes Curriculares Nacionais da Educaçnao Infantil —, em seu Artigo 9°, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de duas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

Tendo em vista os eixos estruturantes das práticas pedagógicas e as competências gerais da Educação Básica proposta pela BNCC, seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento asseguram, na Educação Infantil, as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel afetivo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural.

Os 6 DIREITOS DE APRENDIZAGEM e DESENVOLVIMENTO da BNCC

Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvento diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.

Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

Conhecer-se e contruir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário.

Essa concepção de criança como ser que observa, questiona, levanta hipóteses, conclui, faz julgamentos e assimila valores e que constrói conhecimentos e se apropria do conhecimento sistematizado por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social não deve resultar no confinamento dessas aprendizagens a um processo de desenvolvimento natural ou espontâneo. Ao contrário, impõe a necessidade de imprimir intencionalidade educativa às práticas pedagógicas na Educação Infantil, tanto na creche quanto na pré-escola. Nas últimas décadas, vem se consolidando, na Educação Infantil, a concepção que vincula educar e cuidar, entendendo o cuidado como algo indissociável ao processo educativo. Nesse contexto, as creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, têm o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades das crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação.

Os CAMPOS de EXPERIÊNCIAS da BNCC

"considerando que, na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e as brincadeiras, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se, a organização curricular da Educação Infantil na BNCC está estruturada em cinco campos de experiências..."

O EU, O OUTRO E O NÓS

Respeitar e expressar sentimentos e emoções.

Atuar em grupo e demonstrar interesse em construir novas relações, respeitando a diversidade e solidarizando-se com os outros.

Conhecer e respeitar as regras de convívio social, manifestando respeito pelo outro.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Reconhecer a importância de ações e situações do cotidiano que contribuem para o cuidado de sua saúde e a manutenção de ambientes saudáveis. Apresentar autonomia nas práticas de higiene, alimentação, vestir-se e no cuidado com seu bem-estar, valorizando o próprio corpo.

Utilizar o corpo intencionalmente (com criatividade, controle e adequação) como instrumento de interação com o outro e com o meio.

Coordenar suas habilidades manuais.

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

Discriminar os diferentes tipos de sons e ritmos e interagir com a música, percebendo-a como forma de expressão individual e coletiva.

Expressar-se por meio das artes visuais, utilizando diferentes materiais.

Relacionar-se com o outro, empregando gestos, palavras, brincadeiras, jogos, imitações, observações e expressão corporal.

ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

Desde cedo, a criança manifesta curiosidade com relação à cultura escrita: ao ouvir e acompanhar a leitura de textos, ao observar os muitos textos que circulam no contexto familiar, comunitário e escolar, ela vai construindo sua concepção de língua escrita, reconhecendo diferentes usos sociais da escrita, gêneros, suportes e portadores. Na Educação Infantil, a imersão na cultura escrita deve partir do que as crianças conhecem e das curiosidades que deixam transparecer. As experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo. Além disso, o contato com histórias, contos, fábulas, poemas, cordéis etc. propicia a familiaridade com livros, com diferentes gêneros literários, a diferenciação entre ilustrações e escrita, aprendizagem da direção da escrita e as formas corretas de manipulação de livros. Nesse convívio com textos escritos, as crianças vão construindo hipóteses sobre a escrita que se revelam, inicialmente, em rabiscos e garatujas e, à medida que vão conhecendo letras, em escritas espontâneas, não convencionais, mas já indicativas da compreensão da escrita como sistema de representação da língua.

Expressar ideias, desejos e sentimentos em distintas situações de interação, por diferentes meios.

Argumentar e relatar fatos oralmente, em sequência temporal e causal, organizando e adequando sua fala ao contexto em que é produzida.

Ouvir, compreender, contar, recontar e criar narrativas.

Conhecer diferentes gêneros e portadores textuais, demonstrando compreensão da função social da escrita e reconhecendo a leitura como fonte de prazer e informação.

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

Identificar, nomear adequadamente e comparar as propriedades dos objetos, estabelecendo relações entre eles.

Interagir com o meio ambiente e com fenômenos naturais ou artificiais, demonstrando curiosidade e cuidado com relação a eles.

Utilizar vocabulário relativo às noções de grandeza (maior, menor, igual etc.), espaço (dentro e fora) e medidas (comprido, curto, grosso, fino) como meio de comunicação de suas experiências.

Utilizar unidades de medida (dia e noite; dias, semanas, meses e ano) e noções de tempo (presente, passado e futuro; antes, agora e depois), para responder a necessidades e questões do cotidiano.

Identificar e registrar quantidades por meio de diferentes formas de representação (contagens, desenhos, símbolos, escrita de números, organização de gráficos básicos etc.).

CONHECENDO A OBRA

PRÉ-ESCOLA

Nesta seção, estão expostas informações sobre a obra, seus autores, opiniões, premiações e referências, além de outras curiosidades que apoiem o professor no processo de descoberta do livro para auxiliar a criança a reconhecer a realidade à sua volta e a conquistar a própria linguagem.

ça Lima

> *Gato pra cá, rato pra lá* é uma das fábulas poéticas mais encantadoras que já vi. Exala afetividade, graça, compreensão ideal de vida."
>
> Carlos Drummond de Andrade

Gato pra cá, rato pra lá

FNLIJ •2013• Bolonha

•FNLIJ• Altamente Recomendável

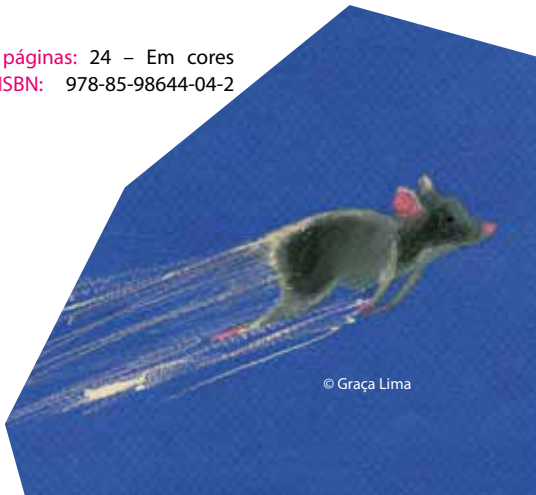
Programa Leia para uma criança Itaú

Texto: Sylvia Orthof
Ilustração: Graça Lima

Um gato e um rato participam desta história sensível, repleta de poesia e diversão. E como todo gato, este não foge à regra, quer caçar o rato. A sensibilização de um terceiro personagem afeta o comportamento dos bichos e, assim, nos revela um lindo final surpreendente. Será que, no fim, o gato pega o rato?

- Edição: 1ª
- Formato: 27 × 27 cm
- Nº de páginas: 24 – Em cores
- Acabamento: Brochura
- ISBN: 978-85-98644-04-2

Categoria: 3: Educação Infantil; Pré-escola.
Tema(s): O mundo natural e social; Diversão e aventura.
Gênero: Poema.



© Graça Lima

com a palavra

editor

Processo de produção do livro

Você sabe como é feito um livro? Já observou, em visitas a bibliotecas ou livrarias, que há uma infinidade de tamanhos, capas, papéis, tipos de letra etc. quando comparamos os livros?
O trabalho do editor, além de fazer estas escolhas, é selecionar o texto, conversar com o autor, propor melhorias, revisar, convidar um ilustrador, encomendas as ilustrações, e checar cada detalhe antes de enviar o arquivo para a gráfica.
O processo é longo e são muitos os profissionais envolvidos. O livro é um grande exemplo de trabalho coletivo, em que a participação de cada pessoa envolvida contribui para o desenvolvimento do projeto.

A obra *Gato pra cá, rato pra lá* foi reeditada pela Florescer, já depois do falecimento da autora. O livro ganhou um novo formato e novas ilustrações.

Técnica de ilustração

Nos livros infantis, as imagens são um componente importantíssimo. Antes de saber ler o código, os pequenos já fazem leituras de tudo o que observam, inclusive as ilustrações das obras infantis.

As imagens são pensadas dentro do universo da criança, e visam estimular a criatividade, diversidade, ludicidade, desenvolver a imaginação, o olhar crítico, sensibilidade.

Em *Gato pra cá, rato pra lá*, a ilustradora, Graça Lima, utilizou a técnica mista, que é uma combinação de mais de uma técnica — bastante comum em livros infantis. Ela desenhou em papel especial, pintou usando uma técnica chamada acrílica e ainda inseriu alguns elementos para enriquecer a textura (veja na ilustração desta página, a renda branca que foi colocada na lua). Depois, estas imagens foram escaneadas em equipamento profissional e trabalhadas no computador.

Curiosidades

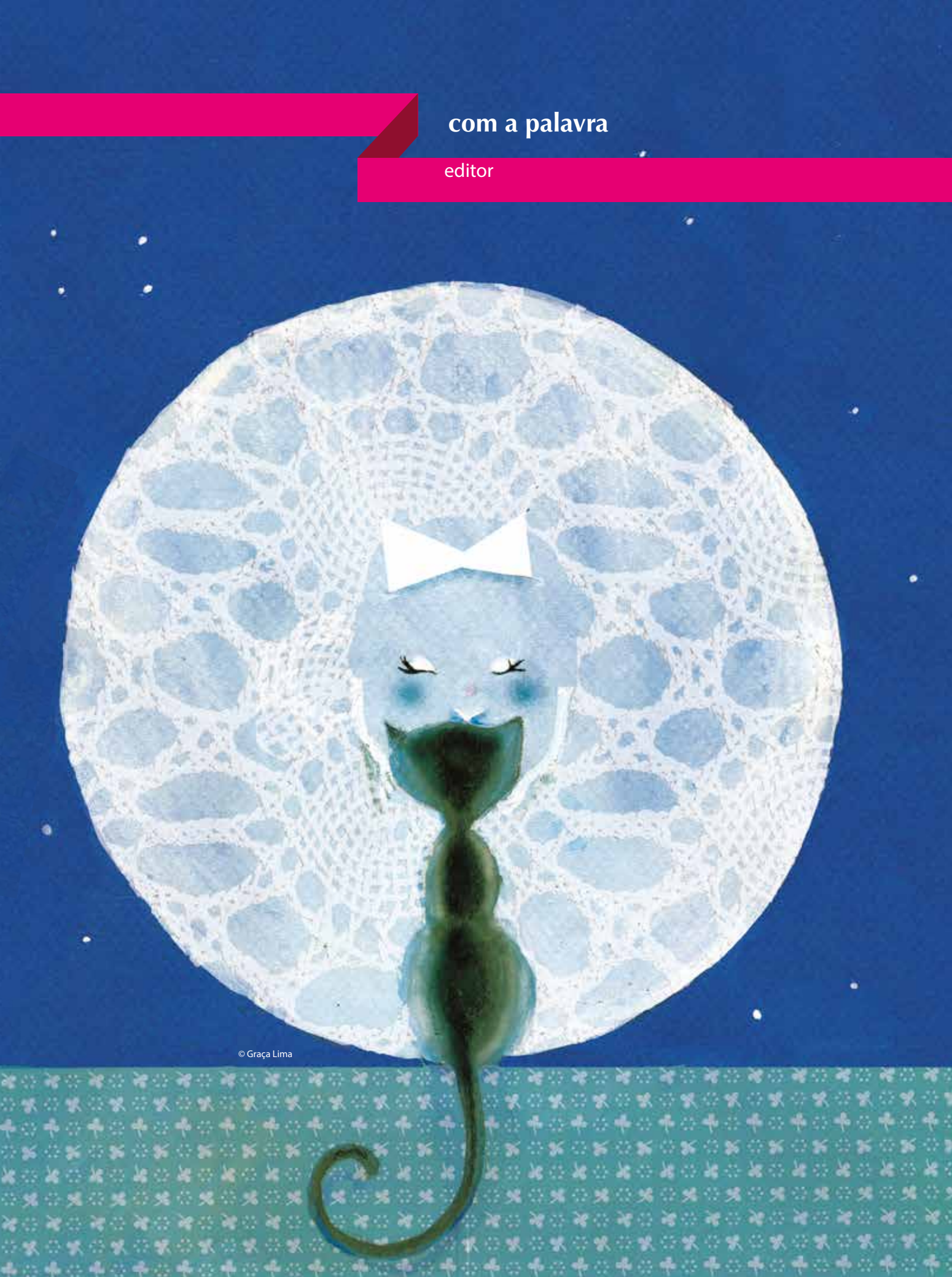
Sylvia Orthof é uma autora reconhecida por sua irreverência, humor, sensibilidade, leveza, inclusão, feminismo, defesa da liberdade e das diferenças.

Em *Gato pra cá, rato pra lá*, fica evidente a questão da mobilidade social, a possibilidade de mudança, superação do lado mais frágil e fraco. A transformação do rato em morcego inspira a uma ascenção e melhoria para todos nós. A autora deixa a mensagem: você nasceu rato, mas não precisa ser rato por toda a vida, se reinvente!

Gato pra cá, rato pra lá recebeu o selo "Altamente Recomendável" pela FNLIJ — Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil; foi selecionado para o catálogo de Bolonha (IT) em 2013 e participou da campanha "Leia para uma criança", do Itaú.

com a palavra

editor



© Graça Lima

© Acervo da família

Sylvia Orthof

Sylvia Orthof nasceu no Rio de Janeiro, em setembro de 1932, filha única de pais austríacos. Sua mãe lhe contava muitas histórias, assim como a professora Rosalina.

Aos 15 anos, depois de assistir a uma peça de teatro — *Hamlet*, de William Shakespeare —, decidiu que seria atriz. Após alguns trabalhos, foi estudar em Paris, onde fez cursos de mímica, desenho, pintura, arte dramática e teatro na Escola Educação pelo Teatro. De volta ao Brasil, atuou no Teatro Brasileiro de Comédia (TBC), no qual contracenou com grandes nomes da dramaturgia, e também na TV Record.

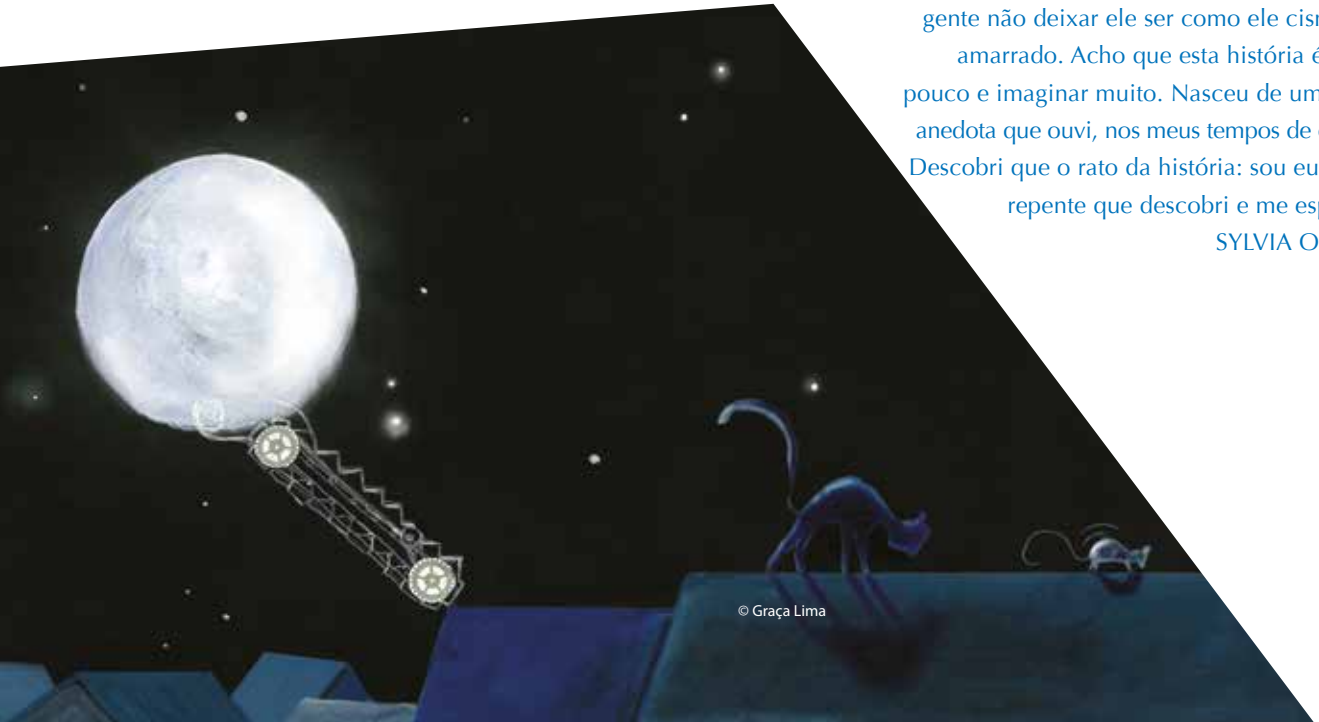
Em 1956, Sylvia casou-se com Sávio, com quem teve os filhos Cláudia, Gê e Pedro. Em 1973, viúva e morando no Rio de Janeiro, casou-se com o arquiteto Tato Gostkorzewicz, que se tornou ilustrador de muitos de seus livros.

Em 1975, fundou no Rio de Janeiro o Grupo Casa de Ensaios de Sylvia Orthof, dedicado exclusivamente à montagem de espetáculos infantis.

Mudanças no galinheiro mudam as coisas por inteiro foi seu primeiro livro publicado, em 1981. Dois anos depois, recebeu o Prêmio Jabuti de Literatura Infantil por *A vaca Mimosa e a mosca Zenilda*. E não parou mais. De lá para cá, foram mais de cem livros infantojuvenis, que continuam encantando sucessivas gerações. Afinal, histórias sobre liberdade, justiça, afeto e solidariedade, quando contadas com bom humor como o de Sylvia, não envelhecem nunca.

Sylvia morreu em 24 de julho de 1997, aos 65 anos, e sua partida foi uma enorme perda para o mundo e para a literatura infantojuvenil.

> “Se alguém for procurar uma grande história, neste livro, não vai encontrar. Ele resolveu escolher o caminho do singelo, e livro, se a gente não deixar ele ser como ele cisma, fica amarrado. Acho que esta história é pra ler pouco e imaginar muito. Nasceu de uma velha anedota que ouvi, nos meus tempos de criança. Descobri que o rato da história: sou eu! Foi de repente que descobri e me espantei.”
>
> SYLVIA ORTHOF



© Graça Lima

© Acervo pessoal

Graça Lima

Nascida no Rio de Janeiro, Graça Lima é formada em Comunicação Visual pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e concluiu o mestrado em Design na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio).

Trabalha com design gráfico desde 1985 e já ilustrou mais de cem livros, muitos deles premiados. Alguns de seus trabalhos já viajaram por outros países e foram publicados em catálogos internacionais, como o de Ilustradores da Feira de Barcelona, o da Feira de Frankfurt e o da Bienal de Bratislava. Integrou o catálogo "Brasil: Incontáveis linhas, incontáveis histórias", produzido pela Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (FNLIJ) para divulgar o trabalho dos ilustradores brasileiros na Feira de Bolonha, na Itália, em 2014, quando o Brasil foi o país homenageado.

Além do Selo Altamente Recomendável, seu trabalho conquistou vários prêmios, entre eles O Melhor para o Jovem, o Malba Tahan e o Luís Jardim, todos eles concedidos pela FNLIJ. Recebeu o Prêmio Jabuti em 1982, 1984 e 2003, na categoria Ilustração. Fora do Brasil, foi selecionada quatro vezes para o Catálogo The White Ravens, da Biblioteca de Munique, na Alemanha.

"Ilustrar os textos da Sylvia sempre é um desafio para a imaginação de um ilustrador. Suas ideias estimulam a criatividade e a diversão."
GRAÇA LIMA

© Graça Lima

CONTEXTUALIZANDO A OBRA

Gêneros e Temas

Nesta seção, a obra será relacionada com a temática e com a classificação da obra, auxiliando o trabalho do professor de forma que se possa articular o desenvolvimento das competências gerais e com os campos de experiência da BNCC, em consonância com as diretrizes e referências por ela orientados.

Gênero

POEMA apresenta algumas peculiariadades que o distinguem de outros gêneros literários, como os versos, a repetição, a musicalidade e o emprego de metáforas que aumentam a subjetividade da obra. Há algumas formas de poemas: em versos, em prosa, visuais. Tendo em vista esta informação, concluímos que um poema não necessariamente se limita a regras como métricas ou rimas.

© Graça Lima

PARA a compreensão de uma obra literária, é necessária a leitura corrida do texto, do início ao ponto final. Assim, percebemos as linhas gerais da história, a linguagem usada pelo autor, a extensão da obra e absorvemos as suas peculiaridades.

O PRIMEIRO PASSO, perguntar: quem é o autor do texto? É contemporâneo ou não? Nasceu onde, aqui no Brasil ou fora? Com estas simples perguntas e entendendo um pouco mais do universo do autor, podemos tentar pensar com a perspectiva do olhar do criador da obra e, em uma segunda leitura, observar melhor o vocabulário, possíveis referências que possam ter sido utilizadas sutilmente, assim qualificando a nossa compreensão e leitura.

O SEGUNDO PASSO, analisar o texto observando sua composição e estrutura. Perguntas que podem ajudar nesta análise: quem? Como? Quando? Onde? O que? O que acontece na história? Quem são os personagens? Em que lugar e tempo a história acontece? Quem narra? Como narra? O narrador é também um personagem da história que está sendo contada?

APROVEITE as dicas, elas facilitam a interpretação da obra e fundamenta a nossa leitura!

Temas

O MUNDO NATURAL E SOCIAL deve explorar as descobertas e relações pessoais no tocante à cidade, ao meio ambiente (paisagens naturais, aquáticas, plantas, animais) e até mesmo ao universo. Considerando-se a adequação à faixa etária, devem ser destacados temas que estimulem o respeito ao outro e o reconhecimento da diferença.

EM *Gato pra cá, rato pra lá*, além de explorar a questão dos animais (gato e rato) e do universo (Lua), é possível abordar a rivalidade, relação de medo, empatia, reconhecimento da diferença e respeito ao outro.

DIVERSAO E AVENTURA devem ir além da realidade imediata da criança e estimular a imaginação e o envolvimento com a leitura, tanto pelo trabalho com a linguagem quanto pelo desenvolvimento da narrativa.

A OBRA em questão desenvolve uma narrativa poética, usa metáforas e extrapola a realidade. Assim, desperta no leitor a curiosidade, criatividade, imaginação.

EXPLORANDO A OBRA

PRÉ-ESCOLA

Nesta seção, serão propostas atividades relacionadas com a temática e com a classificação da obra, articulando o desenvolvimento das competências gerais e com os campos de experiência da BNCC, em consonância com as diretrizes e referências por ela orientados.

ATIVIDADE 1

PROPOSTA 1

“Era um gato, muito viajado, que andava pulando por sobre o telhado...” Imagine com os seus colegas por quais lugares o gato, para ser viajado, já havia ido?

PROPOSTA 2

E você, por quais lugares andou viajando?

Faça uma lista com os lugares citados pelos alunos e registre no quadro.

Orientações didáticas: estimule a oralidade dos alunos, explorando o campo semântico do viajar (deslocamento, perto x longe), estimulando que os alunos citem nomes de lugares reais ou imaginários que viajaram ou que conhecem.

Liste-os no quadro, no mural ou no lugar utilizado para as atividades de escrita do professor. Explore a grafia das letras e a sua sonoridade, além da construção das palavras.

ATIVIDADE 2

PROPOSTA

Por qual motivo o rato estaria choroso e perdido? Você já se sentiu assim? Por quê?

Orientações didáticas: explorar a oralidade dos alunos, estimulando que falem sobre suas percepções sobre os sentimentos e situações vividas.

ATIVIDADE 3

PROPOSTA

O que podemos fazer para trazer a alegria pra cá e espantar a tristeza pra lá?

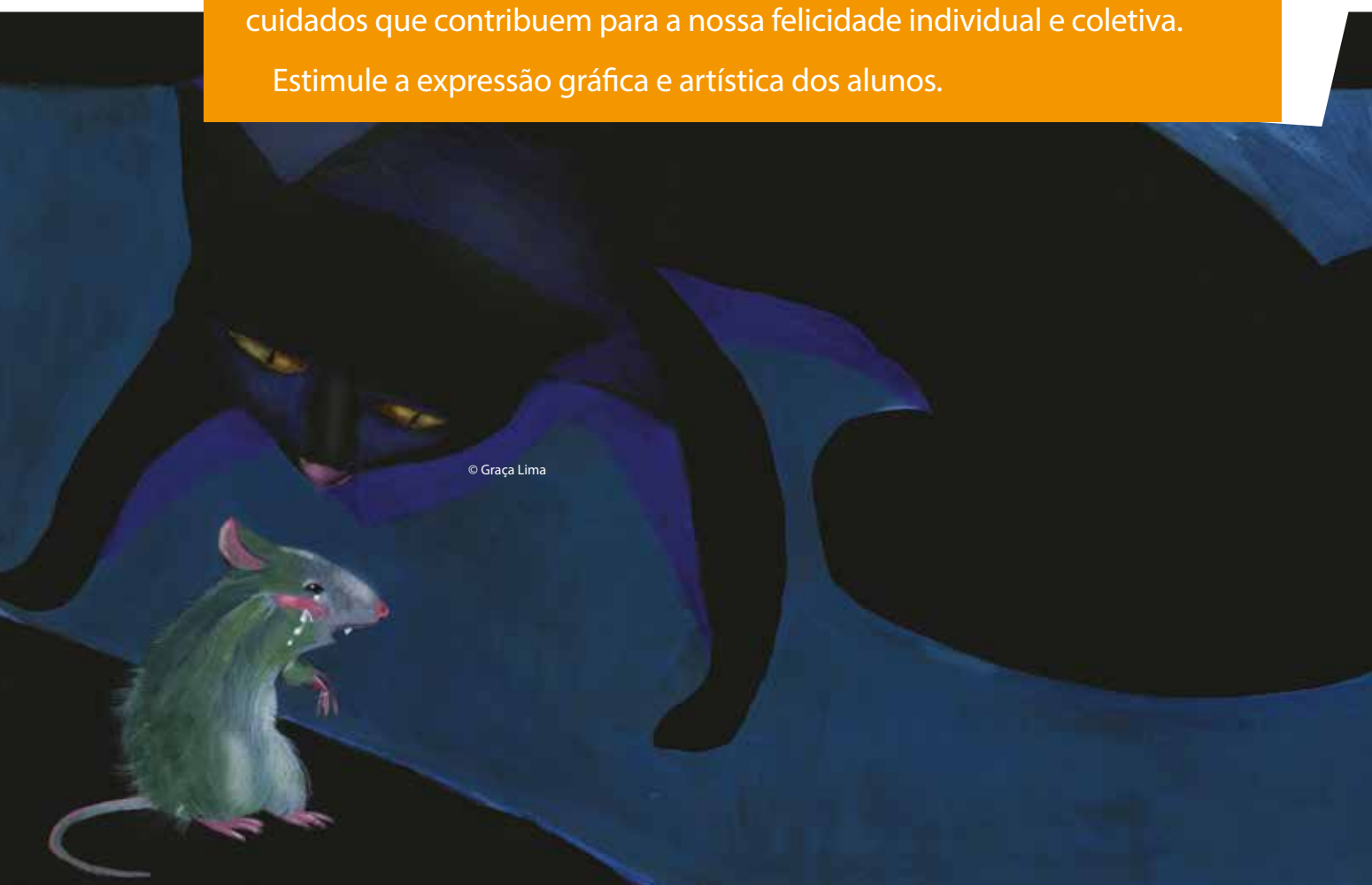
Desenhe sua opinião. Não esqueça de colorir.

Todos os trabalhos deverão compor o mural "alegria pra cá... tristeza pra lá".

Orientações didáticas: explore a interpretação da história, sobre o estado emocional de cada um dos personagens: o gato, o rato e a lua.

O rato encontra-se triste, a tristeza é um sentimento presente na vida de todas as pessoas, bem como a alegria. Aborde a dicotomia da tristeza x alegria, destacando quais são as ações, comportamentos, pensamentos e cuidados que contribuem para a nossa felicidade individual e coletiva.

Estimule a expressão gráfica e artística dos alunos.



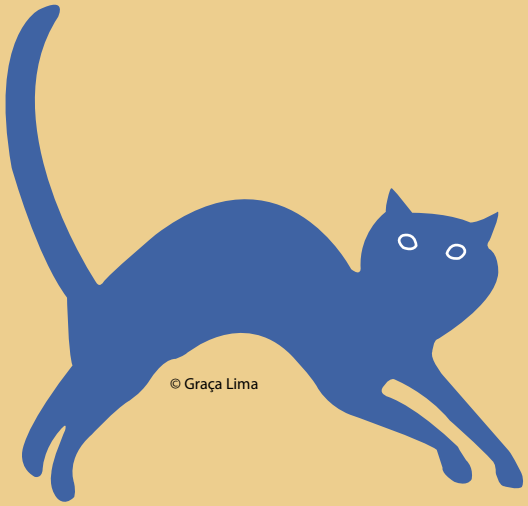
ATIVIDADE 4

PROPOSTA

Por qual motivo o rato ficou com medo do gato? Você teria medo do gato ou do rato? Por quê?

Orientações didáticas: explore a interpretação da história, a compreenção do contexto narrativo, bem como as possibilidades que extrapolem o texto acerca do medo do rato, que não está explícito no texto, mas pode ter várias inferências do leitor.

Em seguida, explore os medos que todas as pessoas apresentam e que são diferentes, e o que nos faz fracos ou fortes, que os medos que as pessoas sentem são motivados por percepções, sentimentos, situações vividas ou imaginadas.



ATIVIDADE 5

PROPOSTA

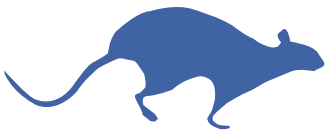
Caixa de medos – você já sentiu medo como o do rato? De quê? Vamos abrir a caixa dos medos?

Listar coisas que geralmente as crianças tem medo, em fichas (modelos na página 37), colocá-las em uma caixa preta.

Orientações didáticas: monte a caixa do medo, de acordo com as instruções da página 36. Em seguida, organize em um quadro, mural ou espaço apropriado o "painel dos medos", que deve ter duas colunas: uma para registrar o medo (nome), que será sorteado e sair de dentro da caixa do medo; e outra coluna para registrar a quantidade de votos da turma que cada medo terá. Para votar, o aluno que já tiver sentido aquele tipo de medo deverá levantar a mão direita. Não esqueça de estimular o enfrentamento dos medos.

PAINEL DO MEDO

Medo de...	Votos
ESCURO	
FANTASMA	
BARATA	
FICAR SOZINHO	
CHUVA	
TROVÃO	
MORCEGO	
COBRA	
ALTURA	
PISCINA	
OUTROS	



© Graça Lima

ATIVIDADE 6

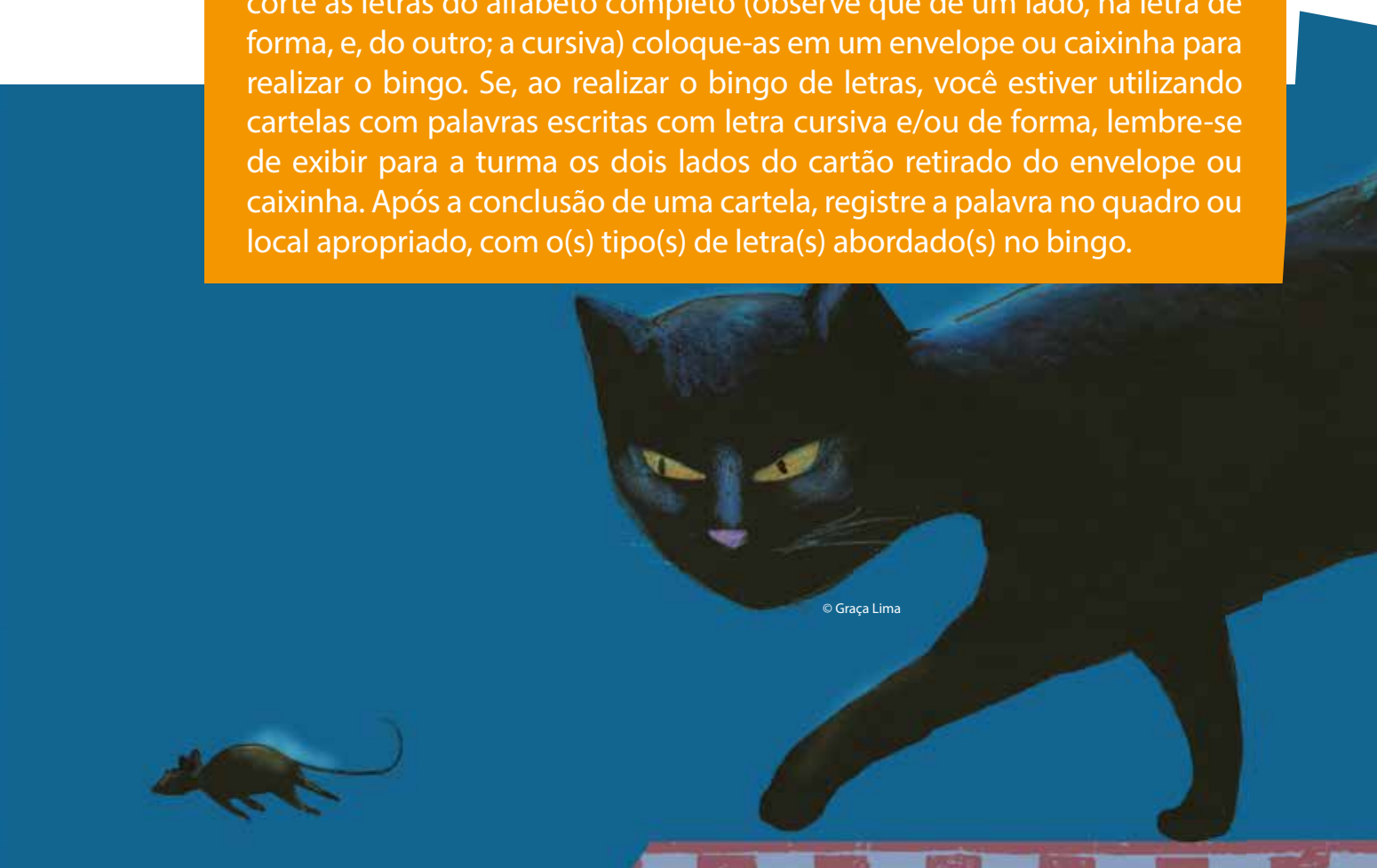
PROPOSTA

Bingo de letras – vamos brincar de bingo de letras?

Após pintar todas as letras da cartela (modelos nas páginas 38 e 39), que formem uma palvra, o aluno deve gritar: BINGO! e, caso esteja em processo de alfabetização, em seguida, dizer o nome da palavra descoberta.

Distribuir as cartelas para que os alunos possam pintar as letras que forem sorteadas. Produzir cartelas e alfabetário para realização do bingo: grafia imprensa e cursiva. Se a cartela estiver com a letra cursiva, sortear a de imprensa. Ou se tiver a de imprensa, sortear a de imprensa.

Orientações didáticas: utilize as cartelas – bingo de letras – dispostas nas páginas 38 e 39. Há cartelas com letras de forma e cursiva. O professor poderá utilizar ambas, ou apenas um dos tipos. Nas páginas 40 e 41, recorte as letras do alfabeto completo (observe que de um lado, há letra de forma, e, do outro; a cursiva) coloque-as em um envelope ou caixinha para realizar o bingo. Se, ao realizar o bingo de letras, você estiver utilizando cartelas com palavras escritas com letra cursiva e/ou de forma, lembre-se de exibir para a turma os dois lados do cartão retirado do envelope ou caixinha. Após a conclusão de uma cartela, registre a palavra no quadro ou local apropriado, com o(s) tipo(s) de letra(s) abordado(s) no bingo.



ATIVIDADE 7

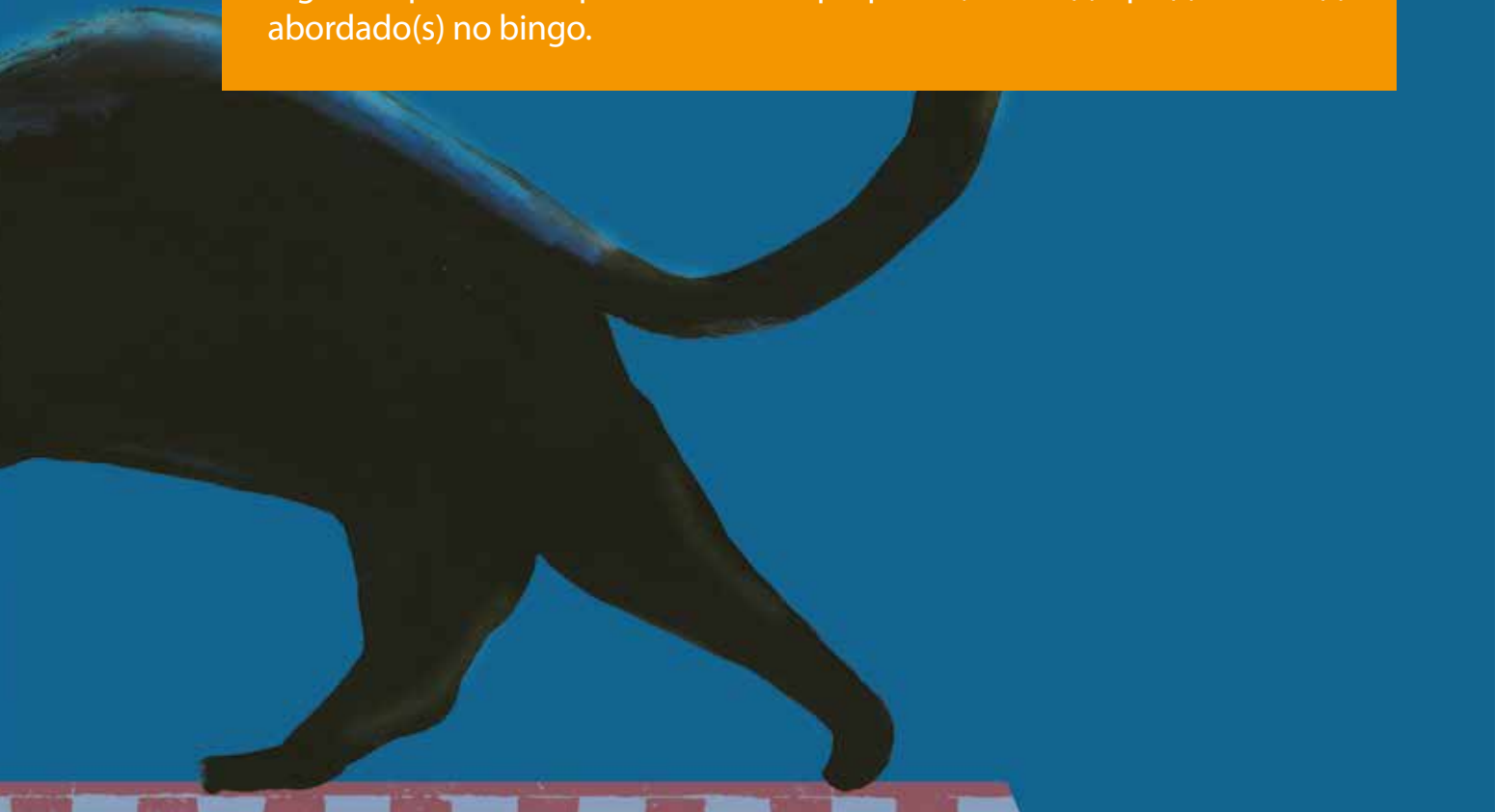
PROPOSTA

Bingo de palavras – vamos brincar de bingo de palavras?

Após pintar todas as palavras da cartela (modelos nas páginas 42 e 43), que formem uma palavra, o aluno deve gritar: BINGO! e, caso esteja em processo de alfabetização, em seguida, dizer o nome da palavra descoberta.

Distribuir as cartelas para que os alunos possam pintar as palavras que forem sorteadas. Produzir cartelas com palavras para realização do bingo.

Orientações didáticas: utilize as cartelas – bingo de palavras – dispostas nas páginas 42 e 43, recorte as palavras abordadas na história e coloque-as em um envelope ou caixinha para realizar o bingo. Se, ao realizar o bingo de palavras, você estiver utilizando cartelas com palavras escritas com letra cursiva e/ou de forma, lembre-se de exibir para a turma os dois lados do cartão retirado do envelope ou caixinha. Após a conclusão de uma cartela, registre a palavra no quadro ou local apropriado, com o(s) tipo(s) de letra(s) abordado(s) no bingo.



ATIVIDADE 8

PROPOSTA

Agora é a sua vez: você é o coautor!

O gato, o rato e a lua são os personagens da obra *Gato pra cá, rato pra lá*. Escolha aquele que você mais gostou e capriche no seu visual, produza seu boneco!

Agora, encontre, entre seus colegas de turma, os outros personagens e reconte a história através da dramatização das cenas com os bonecos produzidos, inclusive ampliando, modificando e alterando a história.

Orientações didáticas: utilize os modelos dos bonecos nos encartes das páginas 44 a 46. Eles deverão ser aplicados sobre uma cartolina, recortados e disponibilizados para escolha dos alunos da turma. Lembre-se de reproduzir um número igual de bonecos para cada personagem, de modo a propiciar e facilitar a formação dos trios de personagem para a dramatização.

Após os bonecos produzidos pelos alunos, os mesmos deverão ser finalizadas pelo professor: aplicação de palito de sorvete para que os alunos possam utilizá-los na etapa de dramatização.

Reconte a história, sinalize as partes significativas e estimule coletivamente a oralidade, o sequenciamento e ordenamento das cenas e fatos da história, provocando a organização da linguagem. Em seguida, oriente e organize os alunos em trios (gato, rato e lua) e recontem a história, dramatizando os personagens, ampliando, modificando e alterando a história. Provoque que os trios recontem suas histórias através da dramatização e uso dos bonecos para a turma.

ATIVIDADE 9

PROPOSTA

Agora é a sua vez: você é o ilustrador!

Vamos soltar a criatividade, e a imaginação. Complete a frase (mesmo que oralmente) que finaliza a história e ajude o rato na sua transformação. Em que você acha que ele deveria se transformar? Por quê?

© Graça Lima

Complete a frase, dê um novo final para a história e ilustre a última folha do livro *Gato pra cá, rato pra lá*.

O RATO CINZENTO APROVEITOU O SOSSEGO,

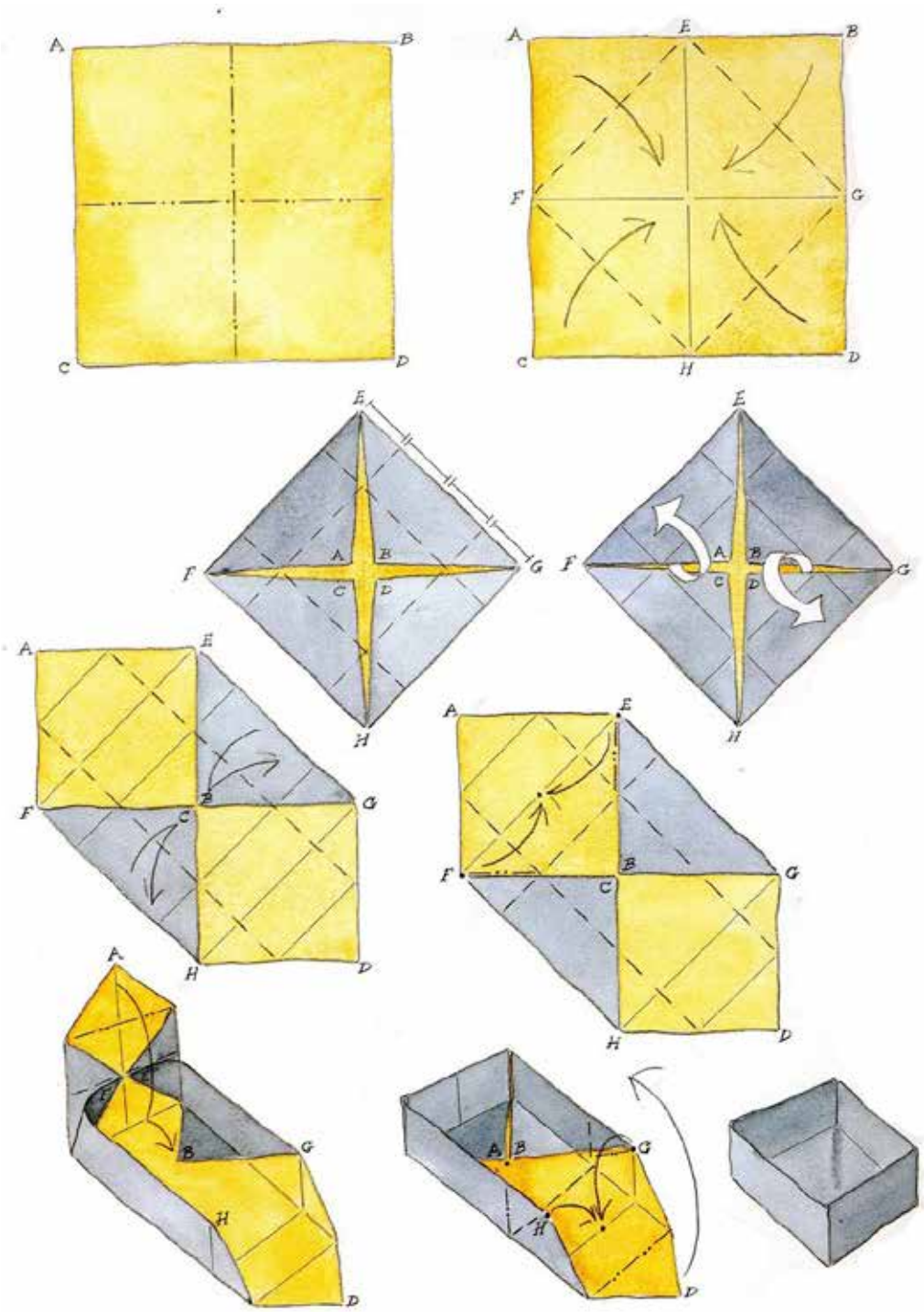
PULOU NO LUAR E VIROU _____.

Orientações didáticas: utilize o encarte da página 47. Reproduza para o número de alunos e distribua para que possam finalizar a história e ilustrá-la.

Os alunos poderão completar a frase com um desenho, com uma palavra ou ambos. Em seguida, deverão ilustrar a cena final da história, com o final que eles criaram. Estimule que os alunos apresentem seus finais e expliquem os motivos pelos quais fizeram suas escolhas. Valorizar a criatividade e o protagosnismo infantil são de grande importância nesta etapa de escolarização.

florescer

ATIVIDADE 5 :: CAIXA



ATIVIDADE 5 :: ENCARTES

florescer

ESCURO

FANTASMA

CHUVA

MORCEGO

BARATA

FICAR SOZINHO

TROVÃO

COBRA

PISCINA

ALTURA

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

RATO	TRISTEZA
PERDIDO	AGONIA
BRILHANTE	LUA

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

VIAJADO	LUA
INIMIGO	BRILHANTE
ESCADA	RATO

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

GATO	ESCADA
BRILHANTE	FRAQUEZA
INIMIGO	VIAJADO

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

FRAQUEZA	LUA
GATO	PERDIDO
MEDO	BRILHANTE

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

rato	tristeza
perdido	agonia
brilhante	lua

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

viajado	lua
inimigo	brilhante
escada	rato

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

gato	escada
brilhante	fraqueza
inimigo	viajado

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

fraqueza	lua
gato	perdido
medo	brilhante

florescer

ATIVIDADE 6 :: LETRAS

ATIVIDADE 6 :: LETRAS

florescer

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

RATO	TRISTEZA
PERDIDO	AGONIA
BRILHANTE	LUA

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

VIAJADO	LUA
INIMIGO	BRILHANTE
ESCADA	RATO

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

GATO	ESCADA
BRILHANTE	FRAQUEZA
INIMIGO	VIAJADO

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

FRAQUEZA	LUA
GATO	PERDIDO
MEDO	BRILHANTE

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

rato	tristeza
perdido	agonia
brilhante	lua

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

viajado	lua
inimigo	brilhante
escada	rato

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

gato	escada
brilhante	fraqueza
inimigo	viajado

NOME:_____

ATIVIDADE 6 :: BINGO DE LETRAS

fraqueza	lua
gato	perdido
medo	brilhante

ATIVIDADE 7 :: PALAVRAS

BRILHANTE

TRISTEZA

PERDIDO

INIMIGO

GATO

FRAQUEZA

RATO

PERDIDO

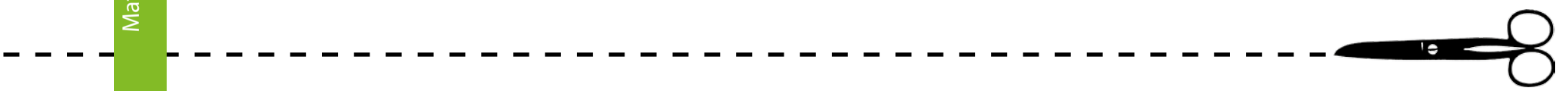
LUA

ESCADA

AGONIA

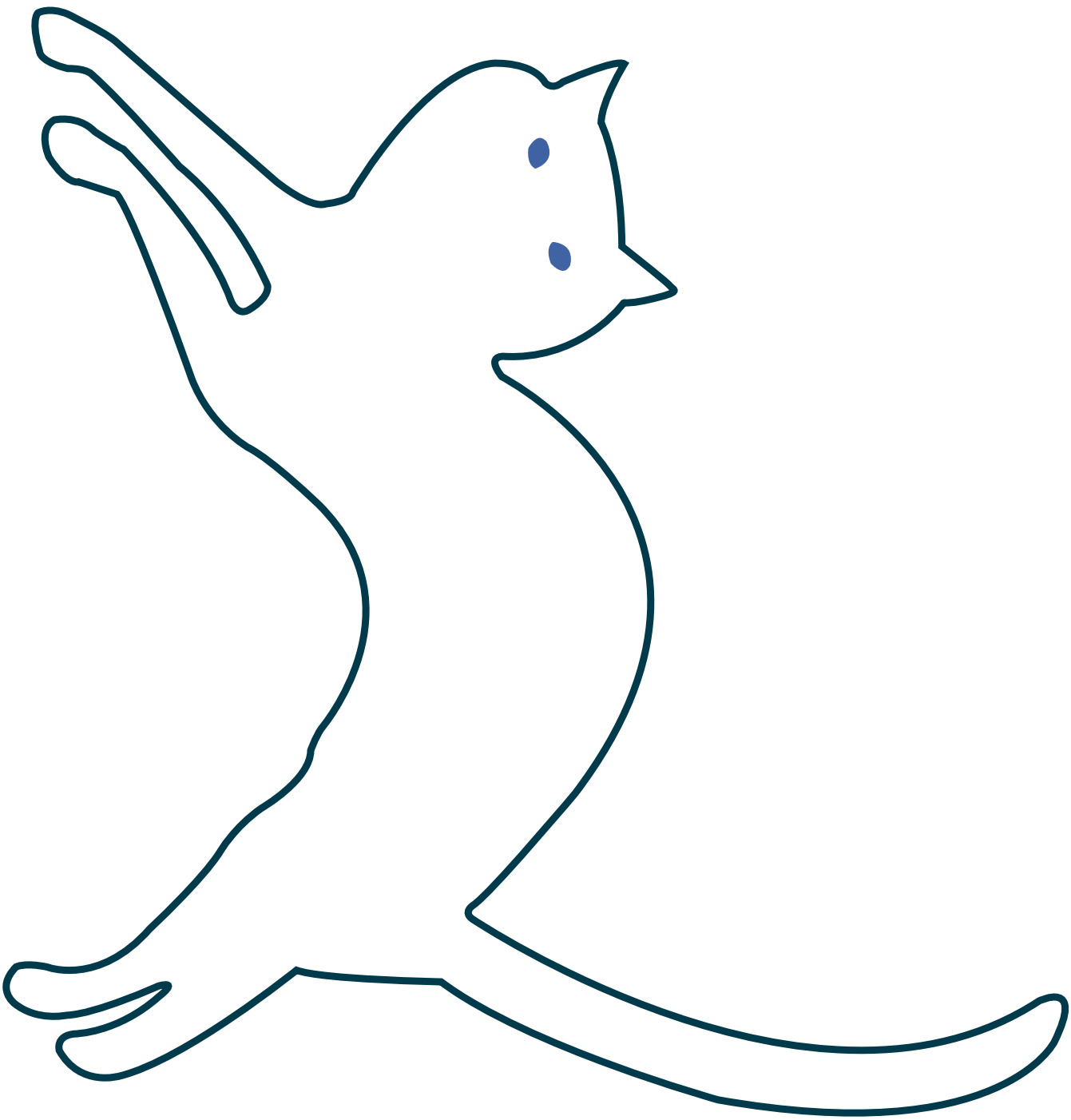
VIAJADO

brilhante	gato	lua
tristeza	fraqueza	escada
perdido	rato	agonia
inimigo	perdido	viajado



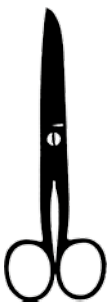
florescer

ATIVIDADE 8 :: BONECOS — MOLDES



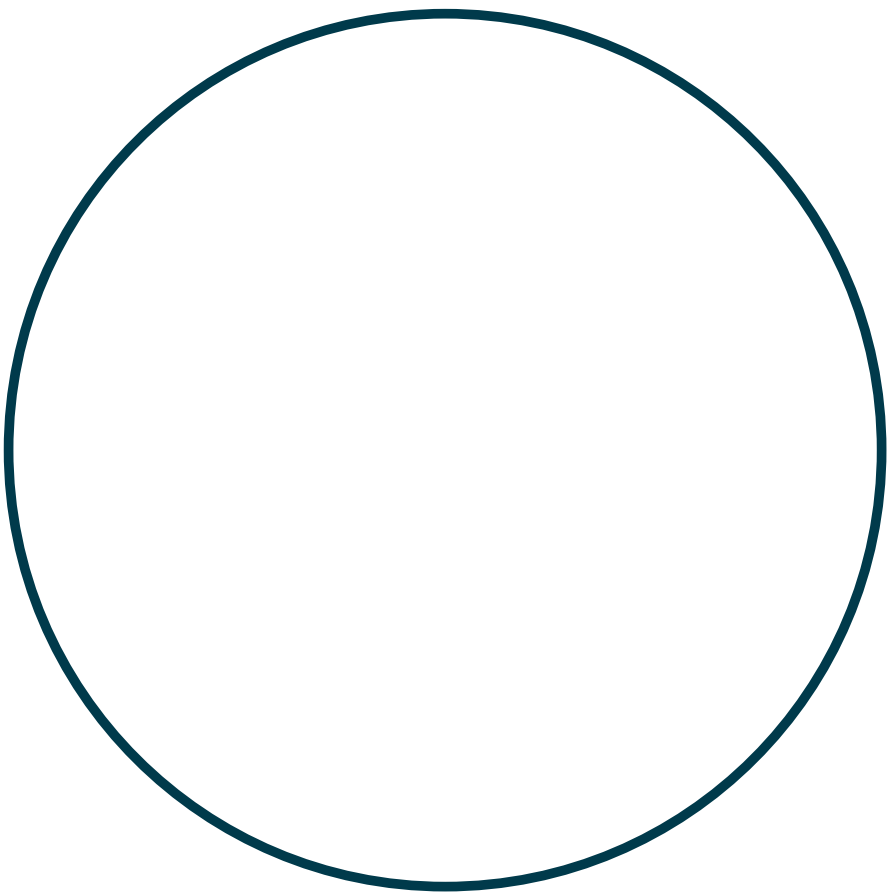
ATIVIDADE 8 :: BONECOS — MOLDES

florescer



florescer

ATIVIDADE 8 :: BONECOS — MOLDES



ATIVIDADE 9 :: ENCARTE

florescer

O RATO CINZENTO APROVEITOU O SOSSEGO,

PULOU NO LUAR E VIROU ...

© Graça Lima