



Iraci Conceição
Romagnolli Dias

O CIRCO do BAGRE ZÉ pelo Pantanal

ilustrações de

Vanessa Prezoto

Manual do Professor

Daiane Cristina Pereira

Tanta
Tinta
EDITORIA

© Daiane Cristina Pereira, 2021.

Editora
Elaine Caniato

Textos
Daiane Cristina Pereira

Capa e Diagramação
Elaine Caniato

Revisão
Doralice Jacomazi



Editora TantaTinta Ltda.
Rua Nossa Senhora de Santana, 139 – sl. 03 – Centro-Sul
Cuiabá-MT – (65) 3023-5714
tantatinta.com.br - contato@tantatinta.com.br

SUMÁRIO

Sobre a autora	4
Sobre o ilustrador	4
Sobre o livro	4
Propostas de atividades	6
Leitura	10
Pós-leitura	14
Referências	21

SOBRE A AUTORA

Iraci Conceição Romagnolli Dias nasceu em Tupi Paulista, no estado de São Paulo, e foi uma apaixonada pela natureza desde criança. Como ela mesma afirmava, gostava de ouvir o canto das aves, o barulho da chuva, o som das cachoeiras e sentir o cheiro de terra molhada. Graduada, especialista e pós-graduada em Pedagogia. Atuava como professora alfabetizadora em Cuiabá. Além de *O circo do bagre Zé pelo Pantanal*, ela também publicou *Bichos, gente, ambiente, Serelepiando com poesia*, e, em coautoria, *Conhecendo a fauna do Pantanal de A a Z* e *Bichonário do Pantanal*. Infelizmente, a autora faleceu em um acidente de carro em 2016.

SOBRE A ILUSTRADORA

Vanessa Prezoto estudou Design Gráfico na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” e trabalhou na área por um tempo. Depois de participar de oficinas de ilustração, a artista voltou a praticar desenho e pintura tradicional. Atualmente, ela tem se dedicado a ilustrar livros. Neste livro, ela trabalhou com uma mistura de colagens, giz pastel e tinta guache. Para ver mais trabalhos da artista, acesse o site: <https://cargocollective.com/ilustrasvanessaprezoto>.

SOBRE O LIVRO

O circo do bagre Zé pelo Pantanal apresenta uma construção discursiva plural, pois nele se articulam o poema, o verbete e a linguagem não verbal. Neste momento, focaremos na questão dos gêneros textuais para dar uma ideia de suas características.

Primeiramente, torna-se necessário partirmos de uma breve discussão sobre o poema para nos localizarmos. De modo geral, o poema geralmente é entendido como uma “composição poética em versos, de tamanho muito variado” (COSTA, 2014). Essa definição bastante objetiva condiz com o que encontramos em nosso livro, mas talvez alguns aspectos precisem ser um pouco mais detalhados. Contudo, ainda precisamos lembrar que há outros modos de olharmos para um poema, alguns um pouco menos objetivos, como a reflexão de Norma Goldstein (2006, p. 5), que nos apresenta outros problemínhas: “ler poesia é um ‘modo de ser’: ser criança, ser criativo, ser aberto às sugestões do poema e às associações entre os elementos que o compõem”.

Vejam que temos duas definições que trazem perspectivas diferentes do que é o poema. A primeira é mais formal, e a segunda, mais filosófica. Com o intuito de não distanciar essas duas leituras, precisamos tentar articulá-las. Para isso, talvez uma leitura do poeta mexicano Octávio Paz (1982, p. 15) possa nos ajudar: “[...] o poema é um caracol onde ressoa a música do mundo, e métricas e rimas são apenas correspondências, ecos, da harmonia universal”. Com uma linguagem poética, a afirmação de Octávio Paz reúne as características formais e etéreas, relacionando-as. Nesse sentido, o poema deve ser a continuidade entre mundo e escrita.

Como isso se encontra no poema? Para entendermos melhor, vamos partir de um exemplo retirado do livro:

Jaú...
Jauzinho...
Jeju...
Joana-guensa...
Jurumpensém...
Jurupoca...
Todos em busca da vida
pelas grandes avenidas
de algas e pedras,
nos caminhos subaquáticos
com movimentos acrobáticos.

A partir da definição mais formal, percebemos que a construção de versos se faz com a utilização de recursos sonoros, como a repetição do som “j” no início das palavras nos primeiros versos, além das rimas: vida e avenidas; subaquáticos e acrobáticos. Esses recursos criam o ritmo do poema e nos remetem aos movimentos e à variedade dos peixes. Notem que os nomes dos peixes acabam se ligando semanticamente, afinal todos são escritos com a inicial “j”. Na questão das rimas, o ritmo reporta aos saltos dos peixes, pois, ao unir dois grupos diferentes de rimas (-ida e -áticos) e ao inserir uma pausa que não é rimada (“de algas e pedras”), representam-se dois momentos, o nado, versos rimados, e os saltos, verso sem rima.

Sem nos alongarmos muito nas questões formais, podemos apontar que o poema é composto a partir da experimentação semântica que as palavras ganham quando se unem.

Por outro lado, advindo de um campo mais prático, o gênero verbete acompanha os poemas e traz descrições dos peixes que são os protagonistas nos versos. Como definição de verbete podemos afirmar que:

Cada verbete se caracteriza pelo conjunto das acepções, das definições, exemplos e outras informações específicas. Predomina a linguagem referencial das definições, feita de maneira objetiva, com correferências a vários campos do conhecimento (COSTA, 2014).

A partir dessa citação, constatamos que o verbete parece ser o inverso do poema, pois se o poema explora os efeitos e significados que as palavras podem ter quando unidas, o verbete trata justamente de ser objetivo e definir algo.

O verbete é um ótimo exemplo da linguagem objetiva e, por isso, ajuda muito na construção do letramento do aluno. Sua estruturação clara e a facilidade em encontrar exemplos em livro (podemos utilizar dicionários ou encyclopédias, físicos ou digitais, por exemplo) tornam um gênero importante para a aquisição de leitura e escrita, pois é de fácil acesso para o aluno.

A junção desses dois discursos, poema e verbete, torna o livro um instrumento adequado para trabalharmos diferentes finalidades comunicativas: a objetividade e a lírica.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES

A partir daqui daremos andamento ao material para o/a professor/a, sugerindo algumas dinâmicas que podem explorar as potencialidades da obra com turmas diferentes ao longo de um bimestre e, também, trabalhar em conjunto com outras abordagens referentes ao currículo escolar.

A obra articula-se com as competências gerais da Educação Básica e com as habilidades propostas na BNCC.

Para facilitar o trabalho do/da professor/a, as atividades de Língua Portuguesa estão organizadas em “Pré-leitura”, “Leitura” e “Pós-leitura”.

Pré-leitura

O objetivo desta atividade de pré-leitura é preparar os alunos para a atividade de leitura. Por isso, iremos trabalhar com exercícios que têm o vocabulário como foco.

Como primeiro exercício para a turma, vamos focar no vocabulário sobre o circo. Para entrarmos nesse universo, podemos passar um vídeo curto sobre a história

do circo (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v= Tltvfzu2ms>). Nele, os alunos podem ter uma ideia do que é o circo e sobre como ele se modificou ao longo do tempo. Como recomendação aos/as professores/as que se interessarem pelo assunto, indicamos ainda a leitura do artigo “Entre lonas e picadeiros”, de Thalita Costa da Silva e José Wellington Germano, no qual os autores contam mais detalhes sobre os momentos históricos pelos quais o circo passou.

Em seguida, podemos fazer uma aula de escuta com a música “O circo”, composta por Sidney Miller e famosa na voz de Nara Leão. A escolha da música se deve ao destaque que os objetos e as personagens circenses ganham na letra da canção, pois isso pode ajudar os alunos a entrarem em seu universo. Além disso, o clipe (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=emxbXiUZ1i0>) apresenta de modo visual os elementos que compõem o circo, o que se caracteriza como um bom modo de reforçar o imaginário dos alunos e ajudar em nosso próximo exercício: caça-palavras.

O exercício de caça-palavras consiste em encontrar as palavras presentes nas letras embaralhadas, brincadeira que antes vinha no miolo dos gibis. Essa atividade é simples, basta apresentar o quadro com as letras e as palavras que precisam ser encontradas nele.

Circo

As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

A	T	A	M	E	P	I	R	W	X	E	I	O	S	O	L	T	H
P	H	O	I	P	S	A	C	O	N	M	I	F	T	T	M	D	S
T	L	C	F	I	Y	O	L	I	F	S	N	D	T	T	A	F	E
B	T	A	W	R	M	C	E	H	S	N	W	A	C	P	L	S	N
A	R	R	T	U	Á	H	A	R	A	H	S	O	I	N	A	D	I
L	A	T	S	E	G	A	C	H	P	Ç	R	P	A	A	B	N	E
E	P	O	E	T	I	R	L	E	M	T	O	U	Y	I	A	R	R
G	É	L	T	A	C	A	E	P	I	C	A	D	E	I	R	O	D
D	Z	A	S	E	O	N	T	N	A	A	R	M	I	D	I	G	V
T	I	G	R	A	Y	G	A	C	D	O	I	A	P	O	S	P	D
L	O	R	S	T	T	A	S	A	T	A	M	B	O	R	T	T	O
T	F	E	T	R	E	S	N	R	I	T	A	L	O	N	A	N	W

CARTOLA LONA PALHAÇO PIRUETA TRAPÉZIO
CHARANGA MALABARISTA PICADEIRO PLATEIA
CORTINA MÁGICO PIPOCA TAMBOR

Caça-palavra criado no site: <https://rachacuca.com.br/>

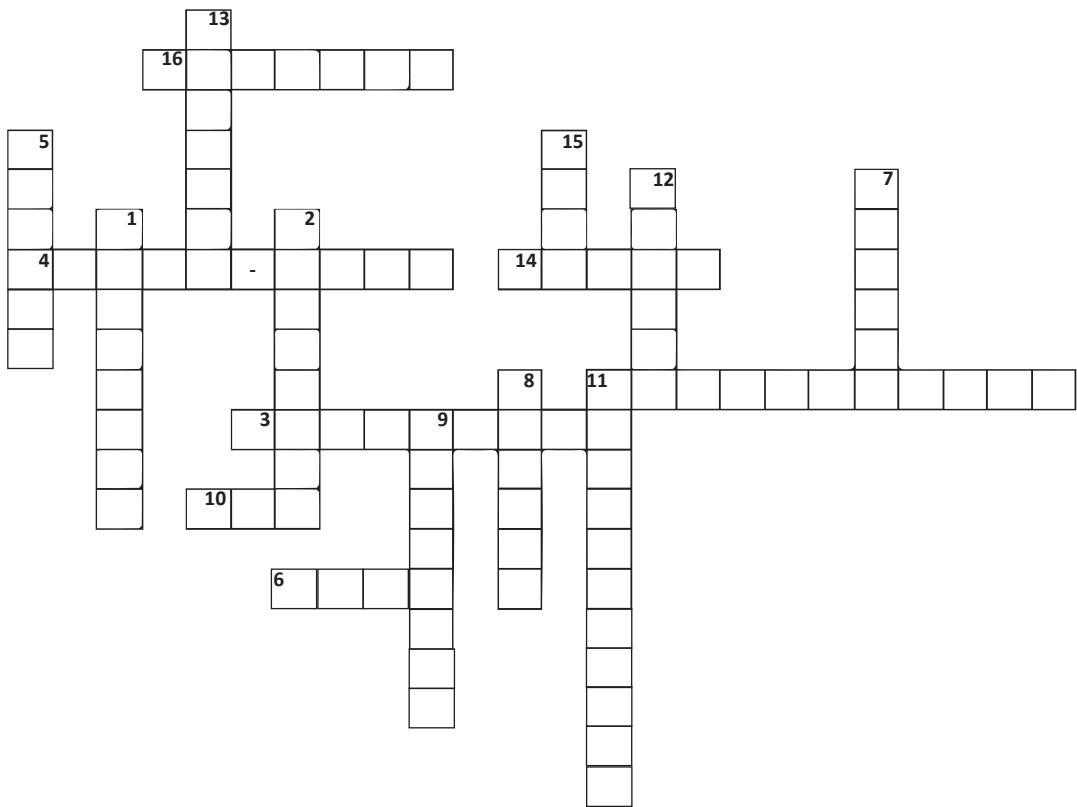
Agora podemos passar para a próxima etapa, o contato com o vocabulário de animais do bioma Pantanal. A primeira fase desta atividade é a exposição de dois vídeos curinhos, pois, assim, eles podem ter uma noção de quais animais existem no Pantanal. Selecionei dois vídeos curtos, uma animação musical (Tatá e o luau no Pantanal, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NN9CYUD1wb8>) e uma animação (Pantanal: Gui e Stopa, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zwk5kvn5PXU>).

A proposta é que os/as professores/as exibam esses dois vídeos para os alunos e, caso seja preciso, repita-os. Além disso, uma conversa sobre os vídeos vem bem a calhar, principalmente para que os alunos rememorem os elementos ali presentes, dando ênfase aos animais. Ainda que se trate de vídeos de três a quatro minutos, eles apresentam informações essenciais para nossa próxima etapa: a cruzadinha.

Abaixo, em uma página para impressão, encontra-se uma cruzadinha e, em seguida, as informações que levam às palavras. As respostas estão em vermelho. Como nem sempre é fácil imprimir algumas cópias em uma escola brasileira, espero que os quadrados estejam relativamente simples para que os/as professores/as consigam passar na lousa, podendo mesmo simplificar, retirando algumas palavras se acharem necessário. A ideia principal do exercício é que os alunos entrem em contato com os nomes de alguns animais. O jogo aproveita também a ideia de verbete, pois funciona como o inverso de quando procuramos uma definição num dicionário ou em uma enciclopédia, porque, no dicionário, por exemplo, temos uma palavra e lemos um verbete para entender seu significado, neste jogo, temos uma explicação e precisamos relacioná-la a uma palavra para preencher os quadradinhos.

Esperamos que esta atividade traga interação e colaboração entre os alunos da sala.

COMPLETE OS QUADRADINHOS COM AS PALAVRAS ADEQUADAS



- 1) Animal de focinho longo e cauda peluda, que se alimenta de insetos. **Tamanduá**
- 2) Maior roedor do mundo, vive próximo de áreas alagadas e alimenta-se de vegetação aquática ou rasteira. **Capivara**
- 3) Da família dos répteis, ele se alimenta de vegetais e possui uma carapaça, ficando de fora somente sua cabeça e patas. **Tartaruga**
- 4) Ave de coloração azul, que se alimenta de frutos de palmeiras. **Arara-Azul**
- 5) Réptil que mede de 2 a 3 metros de comprimento e vive em ambientes alagados, seu corpo é coberto por escamas. **Jacaré**
- 6) Maior felino das américas, possui pelagem amarelo-dourada e pintas pretas. **Onça**
- 7) Serpente de grande porte, que vive grande parte do tempo em rios e lagos. **Sucuri**
- 8) Ave cujo porte lembra o de uma cegonha, mas difere dela pela coloração da cabeça e do pescoço, nos quais predominam as cores preta e vermelha. **Tuiuiú**
- 9) Animal que se parece com uma foca, mas vive em ambiente de água doce, se alimenta de peixes e é conhecido por ser o maior carnívoro semiaquático da América do Sul. **Ariranha**

- 10) Ave de grande porte, que não voa, possui pescoço longo e pode chegar a 1,70 m de altura. **Ema**
- 11) Felino mediano, quer dizer, maior que um gato, mas menor do que um tigre, possui pelagem amarelo-dourada e rosetas escuras. **Jaguatirica**
- 12) Alimenta-se de pequenos peixes, possui corpo achatado, no qual podemos ver pequenas pintas. **Arraia**
- 13) Peixe carnívoro mais famoso do Pantanal. **Piranha**
- 14) Peixe que possui bigodes e alimenta-se de outros peixes. **Bagre**
- 15) Maior mamífero terrestre da América do Sul, possui uma pequena tromba. **Anta**
- 16) Peixe que possui coloração cinza que vai clareando até a barriga, além disso, tem pequenas pintas pretas. **Pintado**

As atividades acima foram pensadas para criar interação entre os alunos e, também, entre eles e os/as professores/as. A princípio, são exercícios relativamente simples, que visam trabalhar com o vocabulário dos alunos, introduzindo palavras que estão presentes em *O circo do bagre Zé pelo Pantanal*. Alguns alunos podem ter dificuldade em descobrir as palavras, dependendo do conhecimento lexical, por isso, é importante a colaboração no momento de realização desses exercícios. Talvez em alguns momentos das duas atividades os/as professores/as precisem intervir e explicar uma coisinha ou outra. Isso tudo faz parte do processo de interação, que ajudará na atividade de leitura.

LEITURA

A leitura de poesia geralmente nos impõe entonação e pausas, o que se torna um importante meio de veiculação desse gênero literário. Como já dito, o livro é composto de dois discursos, o poema e o verbete, o que obriga os/as professores/as a diferenciá-los na leitura em voz alta.

Para iniciarmos o processo de leitura, precisamos apresentar o livro para os alunos. Esperamos que a escola possua livros suficientes para que cada aluno da sala tenha um em mãos. Assim, eles podem explorar as páginas, ver os desenhos e fazer uma primeira leitura exploratória. Converse com os alunos para ver o que eles acham do livro, pergunte se eles têm ideia do que o livro trata, se eles já viram um texto escrito como os que estão presentes no livro etc.

As respostas provavelmente estarão em acordo com os desenhos, provavelmente refiram-se ao mundo dos peixes. Talvez um ou outro perceba que no título há a palavra circo e tente ligar o universo dos peixes com o do circo. Esperamos que os alunos pensem que há uma história, porém os poemas tratam de acontecimentos isolados, ainda que eles se aproximem pelo cenário, o Pantanal, e pelo campo semântico, peixes e circo.

Para o processo de leitura efetiva, sugerimos que o/a professor/a escolha um ou dois dos poemas e dos verbetes, afinal eles funcionam semanticamente em conjunto, para fazer uma primeira leitura. Como exemplo, podemos destacar o seguinte poema:

A sorte de um pintado

Pelos campos inundados
passeava um pintado,
meio desconfiado.
Nadava calado,
tinha medo de ser capturado,
pois teve um aprendizado.
Certa vez foi fiscado
por um homem letrado,
que ficou irado
ao ver que o pintado
não podia ser pescado,
pois não tinha tamanho adequado.

A opção por destacar esse poema do conjunto é a intensidade das rimas, como elas repetem o mesmo final -ado, fica bastante fácil para os alunos perceberem a recorrência desse som. Isso se torna uma ótima oportunidade de explicarmos o que é a rima e como ela funciona, pois essa técnica estará presente em quase todos os poemas, porém de modo um pouco diferente.

Depois dessa leitura, o/a professor/a pode esclarecer, talvez até passar na lousa uma explicação sobre o que é rima. Como guia podemos utilizar a definição de Norma Goldstein (2006, p. 57):

Rima é o nome que se dá à repetição de sons semelhantes, ora no final de versos diferentes, ora no interior do mesmo verso, ora em posições variadas, criando um parentesco fônico entre as palavras presentes em dois ou mais versos.

Neste momento, não é necessário explicar como funcionam as rimas internas ou em posições que não são as de final do verso, pois trata-se apenas de demonstrar como as palavras se parecem. Para isso, podemos escrevê-las na lousa:

... inundados
... pintado,
... desconfiado.
... calado,
... capturado,
... aprendizado.
... fisgado
... letrado,
... irado
... pintado
... pescado,
... adequado.

E fazer perguntas simples, como “o que essas palavras têm em comum?”, “existem outras palavras que também são semelhantes?”.

Depois disso, peça para que eles escrevam pares de palavras que rimem em seus cadernos. Dê um tempo para que eles pensem e façam pelos menos entre 5 e 10 pares. Peça para que leiam para a sala. Essa primeira leitura deve servir para ambientar os alunos com as rimas. Contudo, ainda há outro elemento discursivo para ser conhecido: o verbete.

A segunda leitura, em voz alta, deve centrar-se no verbete:

PINTADO (*Pseudoplatystoma corruscans*) Peixe de couro, com coloração acinzentada e diversas pintas pretas cilíndricas pelo corpo. No ventre, tem uma coloração esbranquiçada. Apresenta corpo alongado e roliço. Sua cabeça é grande e achatada. Possui longos barbillhões, nas nadadeiras laterais e na dorsal possui ferrões. Alimenta-se de pequenos peixes.

Sobre esse texto, o/a professor/a precisará explicar a finalidade do gênero textual: definir algo, explicar o que é algo. Leia o verbete quantas vezes forem necessárias para que os alunos tentem entender as palavras e o que elas estão definindo. Vale destacar, se os alunos já tiverem visto o tipo textual descrição, que o/a professor/a demonstre como o verbete é um gênero textual baseado no tipo descritivo, que todo seu discurso é focado em dar detalhes sobre um peixe específico.

Quando trabalhamos com as palavras cruzadas, vimos que as descrições levavam a uma palavra que caberia nos quadradinhos, agora podemos perceber que o gênero textual tem a função de explicar algo que não conhecemos ou que temos dúvidas sobre nosso conhecimento. Neste caso, é a definição do peixe pintado.

Parte importante da leitura deste livro é articular os poemas e os verbetes. Por isso, precisamos perguntar para os alunos se eles perceberam que a página apresenta dois textos diferentes. Se eles identificaram o que eles têm de diferente (pode ser rima, versos, etc.). O que eles têm em comum? (o assunto). Ou seja, os alunos precisam entender que os textos possuem semelhanças e diferenças, que as diferenças são formais, porque dizem respeito ao gênero textual, e que as semelhanças são semânticas, porque estão ligados ao assunto tratado. O reconhecimento dos gêneros textuais, que, como sabemos, já faz parte do dia a dia das pessoas mesmo que elas não sejam alfabetizadas, é importante para o processo de ensino e aprendizagem, pois temos melhor fluência em nossa língua quanto mais gêneros textuais dominamos.

Após o(s) exemplo(s) apresentado(s) pelo/a professor/a os alunos podem fazer uma leitura individual, baseada em troca de ideias entre eles durante a atividade, o que pode ajudar no entendimento de uma ou outra palavra ou segmento textual. Esse processo surge como um reforço do sentimento de que a língua é social e seu sentido precisa ser construído em interação.

Logo após a leitura individual, podemos fazer uma leitura compartilhada, em que cada um dos alunos pode ler um dos poemas, ou montar duplas, em que um dos dois lê o poema e o outro, o verbete. A leitura em voz alta ajuda a reconhecer palavras ou trechos com os quais eles tiveram um pouco de dificuldade e que podem ser explicados durante essa etapa.

Como o livro para leitura foi baseado na fauna aquática do Pantanal, a sala pode escolher um tema, por exemplo, um bioma, fazer uma lista de animais que vivem nesse espaço e uma pesquisa sobre as suas características em enciclopédias, físicas ou online. Essa pesquisa fornecerá material para um banco de dados, que será reutilizado mais tarde na atividade de pós-leitura.

A partir do *corpus* criado pelos próprios alunos, podemos pedir para que se reúnam pequenos grupos (sugerimos grupos com quatro alunos) e que escolham um certo número de animais, próximo a 20. Depois de terem escolhido os animais (que podem se repetir em grupos diferentes, pois isso depende do tamanho do *corpus* construído), eles devem ler atentamente suas características e tentar produzir poemas breves de dois a quatro versos, utilizando os poemas presentes no livro de exemplo.

Oriente os alunos a fazerem um livrinho, que contenha desenhos e os dois gêneros textuais, poemas e verbetes, para apresentarem, posteriormente, na sala de aula. Esse produto final pode, até mesmo, tornar-se um livrinho fotocopiado para uma feira do livro na escola.

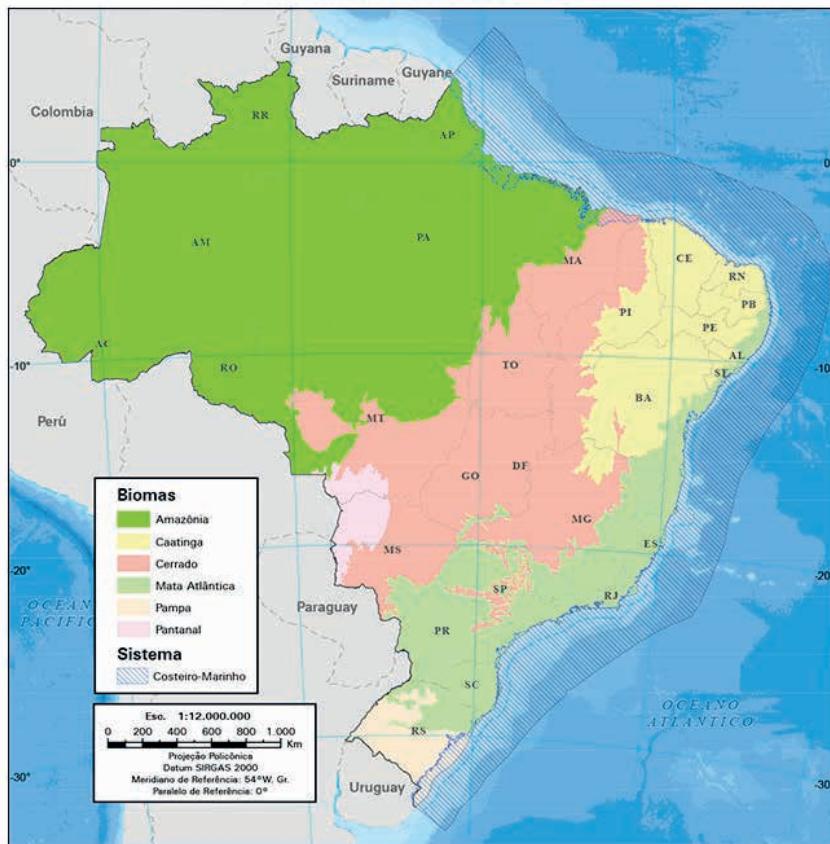
PÓS-LEITURA

A atividade de pós-leitura terá duas etapas. A primeira será a confecção de cartas com os animais de cada bioma escolhido. A segunda, uma espécie de jogo, em que os alunos poderão construir narrativas.

A primeira fase dessa atividade é formar os grupos com até quatro alunos. Depois disso, o/a professor/a precisa definir com qual bioma cada grupo irá trabalhar. Sugerimos os biomas brasileiros: Amazônia, Caatinga, Cerrado, Mata Atlântica, Pampa e Pantanal. Lembrem-se que havíamos pedido para que os alunos pesquisassem sobre os biomas na atividade anterior. Então, essa pesquisa será o ponto de partida para este novo exercício, porém os alunos precisarão enriquecê-la, pois agora precisaremos de 20 animais de cada bioma. O ideal para a distribuição dos biomas é que todos eles sejam contemplados, o que será importante para o andamento desta atividade.

Com os grupos escolhidos e os biomas distribuídos (como os biomas são seis, pode ser que um ou outro se repita caso a sala tenha mais do que seis grupos), podemos começar a pesquisa. Primeiro apresente uma explicação mais detalhada sobre os biomas brasileiros. Sugerimos como suporte, o site IBGE Educa (<https://educa.ibge.gov.br/>), nele podemos acessar conteúdos atualizados sobre o Brasil, como o mapa abaixo, com as delimitações geográficas de nossos biomas:

Biomas brasileiros



Fonte: IBGE

Retirado de <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/territorio/18307-biomas-brasileiros.html>. Acesso em: 12 out. 2022.

Como divisão do trabalho, acreditamos que a pesquisa deva ser feita primeiramente sobre clima, vegetação e território. Nesse estágio inicial os alunos precisam entender como eles funcionam, quais as características da vegetação, como são as estações do ano. Além disso, devem buscar imagens representativas dessas regiões. Com essas informações em mãos, devem fazer a primeira parte do material: o cenário.

Para essa atividade, precisaremos de um papel um pouco mais resistente, pode ser cartolina ou papel cartão, mas caso seja difícil de conseguir esse material, podemos utilizar papelão, o que pode ser até mesmo uma opção mais eficaz. Depois de escolhido o material, os alunos precisam cortá-lo em um retângulo de 40 por 20 centímetros.

Dando andamento ao exercício, os alunos devem compor o cenário como um tabuleiro, portanto eles devem desenhar ou encontrar imagens do tipo de vegetação

de seu bioma e colar na base de papel mais resistente. O cenário pode ser plano ou tridimensional, isso deve ser uma escolha dos alunos ou do/a professor/a, que irá orientá-los.

Quando os tabuleiros estiverem prontos, precisamos reservar um espaço para guardá-los, pois eles serão utilizados somente mais tarde, quando formos jogar. Agora ainda precisamos fazer as cartas.

Para fazer as cartas, cada grupo deve escolher 20 animais presentes em seus biomas. De cada um dos animais, os alunos precisarão ter em seus cadernos a descrição de características físicas, a explicação de onde eles vivem, os hábitos de alimentação e o tamanho (altura e peso, aproximados). Esses 20 animais devem estar distribuídos entre os que passam a maior parte do tempo na terra, na água e no ar.

A primeira fase trata-se de produzirmos uma base para as cartas. Para isso, iremos utilizar um papel mais resistente, como fizemos com o tabuleiro. Com o material à disposição, é necessário orientar os alunos a cortar esse papel em retângulos de 5 por 7 centímetros. Eles serão a base para as cartas.

Cada um dos retângulos recortados receberá a imagem de um dos animais escolhidos, que pode ser retirada de uma revista, por exemplo, ou ser desenhada pelos alunos. Sugerimos que o desenho seja feito em um papel branco, não diretamente no papel mais resistente, e depois colado nos retângulos. Outra possibilidade para a confecção das cartas é o meio digital, os alunos podem criar as cartas no computador para posteriormente serem impressas e coladas em suas bases.

As cartas podem ficar como o exemplo abaixo:



Golfinho

Delphinus delphis

Vivem no mar

1,5m-2,7m de comprimento

100-140 kg de peso

Carnívoro: alimenta-se de peixes e pequenos mamíferos

Poder: ecolocalização

Os golfinhos são animais encontrados no ambiente aquático, existindo espécies marinhas e também de água doce. Por viverem em ambiente aquático, apresentam características que permitem sua sobrevivência nesse ambiente, como corpo com formato hidrodinâmico, membros anteriores em forma de remo e membros posteriores vestigiais. Possuem uma espessa camada de gordura subcutânea e quase não têm pelos. Em algumas espécies, a boca é alongada para a frente, formando uma espécie de bico longo.

A imagem da direita representa a frente da carta e a da esquerda, o verso. As informações são importantes, pois as cartas poderão ser utilizadas por todos os alunos e, assim, eles terão acesso às informações necessárias para o jogo.

Notem que a organização da frente da carta deve seguir um padrão:

- 1) Nome do animal como ele é conhecido.
- 2) Nome científico em latim (importante, se for impresso, que esteja em itálico).
- 3) *Habitat* natural.
- 4) Altura ou comprimento, dependendo da forma como o animal se apresenta, por exemplo, para uma cobra, é mais importante o comprimento, porém, para um avestruz, a altura é mais relevante.
- 5) Descrição do peso que o animal pode atingir.
- 6) Hábitos de alimentação.
- 7) Algo que é importante para a sobrevivência dos animais, no caso do golfinho, é a ecolocalização, mas, por exemplo, para uma ave de rapina, pode ser vital uma visão aguçada.

Por outro lado, no verso da carta, temos um verbete, no qual os alunos colocarão as informações que encontraram em sua pesquisa, que devem cumprir o padrão de tipo textual descritivo e oferecer apoio ao jogador.

Quanto ao número de cartas. Vamos supor que a sala foi distribuída em seis grupos com quatro participantes, o que daria um total de 24 alunos. Nesse contexto, teríamos um total de 120 cartas, ou seja, 6 vezes 20. As cartas não devem ser misturadas, cada conjunto de 20 cartas deve ser considerado um baralho, que ficará completo com o tabuleiro. Assim, temos um conjunto de um tabuleiro e 20 cartas em cada conjunto.

A partir daqui podemos começar a explicar como o jogo irá funcionar.

Um grupo irá interagir com o outro. As cartas dos dois grupos serão embaralhadas, ou seja, para o jogo teremos dois baralhos de 20 cartas cada, quando as cartas desses dois baralhos forem misturadas, será um total de 40.

Para começar o jogo, os alunos devem sortear qual dos grupos irá começar, o que pode ser feito através de um jogo de par ou ímpar, de *jankenpon* (pedra, papel e tesoura) ou, mesmo, um cara ou coroa. O grupo que começar escolhe o ambiente em que a história irá começar. O objetivo é que os animais que não são do bioma escolhido sejam orientados a retornar ao seu. Por isso, os tabuleiros serão colocados lado a lado, um será o ponto de partida e, o outro, o ponto de chegada.

Vamos supor que os grupos Cerrado e Amazônia estejam interagindo, o grupo Cerrado ganha a primeira disputa e começa o jogo escolhendo o cenário. Nesse caso, ele escolhe seu cenário para começar. Assim, a primeira interação ocorrerá no cenário Cerrado. Então, o Cerrado é o ponto de partida e a Amazônia, o ponto de chegada.

A partir daqui, esclarecemos como dar andamento ao jogo. Aquele baralho composto de 40 cartas, as cartas dos grupos Cerrado e Amazônia, devem ser distribuídas. Temos 8 participantes e cada um receberá 5 cartas. As jogadas devem ser alternadas, ou seja, um participante do grupo Amazônia inicia o jogo colocando uma carta no tabuleiro, depois dele, um participante do grupo Cerrado coloca uma carta. As jogadas devem ocorrer entre dois participantes até que eles atinjam o objetivo de levar o animal visitante até seu *habitat* natural. Não é necessário que todas as cartas sejam utilizadas, cada jogador decide quantas e quais irá usar, mas devem utilizar o número necessário para atingir o objetivo, levar o animal visitante de volta para o seu bioma.

O grupo que ganhar a primeira disputa e escolher o cenário não deve começar a interação, quem inicia é o grupo que não escolheu o cenário.

As cartas devem funcionar como personagens de uma narrativa. Cada carta que for adicionada ao cenário deve ter uma história contada. O objetivo da interação é guiar os visitantes, ou seja, os animais que não fazem parte daquele bioma para seu *habitat* natural. Portanto, este é um jogo de colaboração, em que o ganhador é o jogador que conseguir encontrar melhores saídas para guiar esses animais até seu *habitat*.

Vamos para um exemplo. O cenário tem como ponto de partida o Cerrado, e de chegada, a Amazônia. Vamos supor que temos dois jogadores, cada um possui cinco cartas embaralhadas, distribuídas entre animais do Cerrado e da Amazônia. Cada um tem dois animais da Amazônia, num total de quatro no jogo, esses animais devem ser guiados pelos animais do Cerrado (6 no total, 3 de cada participante).

O jogador do grupo Amazônia, nesta proposição, é o primeiro a jogar e escolhe um animal do Cerrado. Ao selecionar um animal o jogador deve responder às seguintes perguntas:

- 1) Quais suas características?
- 2) Onde é seu habitat?
- 3) Como ele se alimenta?
- 4) Naquele ambiente, como ele sobrevive?
- 5) O que ele está fazendo no momento?

Vamos supor que esse participante coloca no tabuleiro a ema. Ele diz que ela é uma ave que não voa, é alta, em torno de 1,70m, e que pesa, mais ou menos, 36 quilos. O jogador coloca-a em um lugar no tabuleiro que esteja seco, pois seu *habitat* é a terra, explica que pode viver no Cerrado ou no Pantanal e que se alimenta de frutas, sementes e insetos. Portanto, ela está em um ambiente propício para sobreviver. No momento ela está somente se alimentando num espaço aberto.

O segundo jogador escolhe um animal da Amazônia: uacari-branco. Ele explica que o uacari-branco é um macaco com uma pelagem branca, mas com o rosto vermelho, que vive em áreas inundadas e que passa a maior parte do tempo nas árvores. Eles alimentam-se de frutas, folhas e insetos. Portanto, o uacari-branco não está em seu *habitat*. Nesse caso, a interação deve ser feita para guiá-lo de volta. O jogador que colocou a ema, pode optar por jogar uma nova carta ou interagir para ajudar o uacari-branco. Vamos supor que ele não ache suficiente a ajuda da ema e lance outra carta, por exemplo, o tucano. Ele faz a mesma apresentação da carta, mas na questão “O que ele está fazendo no momento?”, a resposta pode ser tentando ajudar o uacari-branco. Nesse momento, o jogo pode tornar-se uma conversa entre as três personagens que interagem. É necessário descobrir uma solução para levar o uacari de volta para as árvores, pois eles estão num local mais seco e com árvores baixas.

O tucano, por exemplo, pode fazer um voo para descobrir o caminho mais rápido e indicar a direção, mas ao escolherem a direção surge um outro problema: como atravessar o rio. Assim, o jogador do Cerrado, por achar necessário mais uma ajuda, pode lançar mais uma carta. O pirarucu, por exemplo, que é apresentado como um peixe de 2 a 3 metros de comprimento e de 100 a 200 quilos. O surgimento do pirarucu já demonstra que eles estão próximos do bioma amazônico, porém o uacari-branco vive nas árvores que estão do outro lado do rio. Nesse ponto, torna-se necessário uma solução para a qual as quatro personagens devem pensar juntas. Afinal, a solução parece um pouco óbvia, o pirarucu deve ajudar o uacari-branco a atravessar o rio e deixá-lo na outra margem, onde estão as árvores.

Essa primeira interação tratou de levar o uacari-branco de volta ao seu *habitat*, contou com a ajuda de três animais, a ema, o tucano e o pirarucu. Como o objetivo foi alcançado, cada ajuda ganha um ponto, quer dizer que as cartas ema, tucano e pirarucu valem cada uma um ponto para quem as escolheu. O uacari-branco vale dois pontos, por ter conseguido chegar ao seu *habitat*. Sendo assim, a pontuação ficou dois pontos para o grupo Amazônia e três para o Cerrado. Todos os pontos devem ser anotados pelos grupos, pois serão calculados no final do jogo.

Na sequência dessa interação, passamos a uma nova dupla de jogadores. Depois que as cinco duplas jogarem está finalizada a primeira rodada. Os pontos serão somados no final. A segunda rodada terá o caminho inverso. Nesse caso, o ponto de partida será a Amazônia e a chegada, o Cerrado. Para isso, as cartas devem ser embaralhadas e distribuídas novamente. Depois das cinco interações entre as duplas de jogadores, finalizamos a segunda e última rodada. Agora podemos calcular os pontos. O grupo que tiver mais pontos vence.

Caso o objetivo de levar o animal de volta ao seu bioma falhe, não há pontos a serem computados.

Importante: caso nenhum dos dois jogadores possua um animal que possa figurar como visitante o grupo pode substituir os participantes. Assim, é preciso que em cada interação haja pelo menos um animal visitante, já que o objetivo é justamente levá-lo de volta ao seu *habitat*.

O jogo é complexo, pois lida muito com a imaginação dos alunos. Ele é pouco lúdico. Uma alternativa para criar ludicidade é construir um tabuleiro com casas, com um caminho que os animais tenham que percorrer, que tenha um ponto de partida e um de chegada. Contudo, esse tipo de tabuleiro interfere na autonomia dos alunos, que precisam simplesmente seguir as casas e os apuros são sempre os mesmos. A interação de dois jogadores, com a participação de um ou de outro colocando problemas para o percurso, é mais rica quando permitimos que os alunos utilizem a imaginação. Por outro lado, o jogo apresenta também a necessidade de certa memorização dos aspectos geográficos do território brasileiro e das características biológicas de alguns animais.

A proposta do jogo pode ser simplificada dependendo da disponibilidade dos alunos. Uma sugestão é que o/a professor/a escolha um bioma e junte todos os baralhos (as 120 cartas de nossa suposição); sorteie uma carta e peça para que eles leiam e expliquem se aquele animal faz parte daquele bioma ou não. Essa atividade é um ótimo exercício de leitura e memória. Essa dinâmica pode ser feita com o intuito de separar as cartas, devolvendo-as ao seu conjunto.

Outra dinâmica possível é trabalhar com os conjuntos isolados, em que duas cartas são sorteadas, colocadas no tabuleiro e os alunos são orientados a imaginar como os dois animais interagem. Afinal, podemos sortear, por exemplo, a onça e a ema. Imaginar o que ocorreria quando esses dois animais estão no mesmo espaço dependeria da memória e de articular as duas descrições no verso das cartas. Afinal, a onça é predadora da ema.

Por fim, esperamos que esta atividade permita que o/a professor/a possa trabalhar com outras possíveis interações que este material pode oferecer e que surjam durante as aulas. Somente a confecção deste material já pode ser de grande proveito para os alunos e sua utilização não deve ficar limitada ao jogo proposto, mas servir de produto para o exercício do aprendizado.

REFERÊNCIAS

COSTA, Sérgio Roberto. **Dicionário de gêneros textuais**. 3. ed. rev. ampl. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

GOLDSTEIN, Norma Seltzer. **Versos, sons, ritmos**. 14. ed. rev. atual. São Paulo: Ática, 2006. (Princípios. 6).

HISTÓRIA do circo. [S.L.], 2020. (4 min.), son., color. Série Canal da Educação Física. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_Tltvfzu2ms. Acesso em: 10 out. 2022.

O CIRCO. Música: Nara Leão. [S.L.], 2018. (3 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=emxbXiUZ1i0>. Acesso em: 10 out. 2022.

PANTANAL: Gui e Stopa. Produção de Ricardo Aidar; Mariana Caltabiano. 2011. (4 min.), son., color. Legendado. Série Gui & Stopa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zwk5kvn5PXU>. Acesso em: 10 out. 2022.

PAZ, Octavio. **O arco e a lira**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982. (Coleção Logos).

Disponível em: <http://anpocs.com/index.php/encontros/papers/32-encontro-anual-da-anpocs/gt-27/gt09-17>.

TATÁ e o luau no Pantanal: Nana & Nilo e os Animais. Direção de Sandro Lopes. Produção de Vilma Neres. 2017. (3 min.), son., color. Legendado. Série Nana e Nilo e os animais. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NN9CYUD1wb8>. Acesso em: 10 out. 2022.

Sites

<https://rachacuca.com.br/>

<https://educa.ibge.gov.br/>