

PROGRAMA

**SABERES**

EM CASA

GUARULHOS



**QSN**

QUADRO DE  
SABERES  
NECESSÁRIOS



# SABERES NA REDE

Ensino Fundamental  
3º, 4º e 5º ANOS



CIDADE DE  
**GUARULHOS**

**EDUCANDO**

**Gustavo Henric Costa**

Prefeito

**Alex Viterale**

Secretário de Educação

**Fábia Aparecida Costa**

Subsecretária de Educação

**Solange Turgante Adamoli**

Diretora do Departamento de Orientações  
Educativas e Pedagógicas

## **DIVISÃO TÉCNICA DE CURRÍCULO E ANÁLISE DE MATERIAIS PEDAGÓGICOS**

Ana Paula Reis Felix Pires

Ana Paula Lucio Souto Ferreira

Camila Zentner Tesche

Eduardo Augusto Ribeiro Ramiro

Jessica Blasques da Silva

Priscila Bispo de Lacerda

Talita Cerqueira Brito

Thatiane Oliveira Coutinho Melguinha

Thiago Adonai Araujo Alves

### **Diagramação:**

Jessica Blasques da Silva, Talita Cerqueira Brito e  
Thiago Adonai Araujo Alves

### **Elaboração das propostas:**

Angela Consiglio

Thatiane Oliveira Coutinho Melguinha

## **SECRETARIA DE EDUCAÇÃO**

Rua Claudino Barbosa, 313 - Macedo - Guarulhos/SP

CEP 07113-040 - TEL.: 2475-7300

<http://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br>

**2023**

# Apresentação

Olá, educando e educanda!

O material que você acaba de receber é um convite para ampliar os conhecimentos. Nele você encontrará diversas propostas que auxiliarão os seus estudos ao longo deste ano.

Ele foi criado para registrar suas descobertas, a partir dos livros que você e seus colegas receberam, além de apresentar outras histórias, desafios, jogos e muitas outras coisas.

E uma turma divertida de brinquedos irá acompanhá-lo durante todo o material.

Seu professor, ou sua professora, tem um papel importante neste novo percurso: é ele ou ela quem vai conduzir você e a sua turma em todas as descobertas.

Nas últimas páginas do material ficam os anexos, que são folhas para destacar ou recortar que serão utilizadas em algumas propostas.

Lembre-se: você pode aprender brincando, interagindo, trocando ideias, pesquisando e observando ao seu redor.

Vamos começar?

Conheça os personagens/brinquedos da Turma do Saberes na Rede:

**Tinunkiã** é um boneca de pano indígena que irá mostrar como as crianças indígenas brincam, além de ensinar a importância do respeito à natureza e contar histórias sobre o rico folclore brasileiro.

Inspirado no Aeroporto Internacional de Guarulhos, o **Air Gru** é um brinquedo que pode assumir a forma de um robô ou de um avião. Ultramoderno, adora falar sobre tecnologia, incentivando a criação e inovação.

**Capimara** é uma boneca de um kit de pintura infantil inspirado no reino animal. Curiosa e talentosa, enxerga arte em tudo! Ecologia, astronomia, cidadania, obras literárias e até mesmo culinária, todo tema lhe serve de inspiração para aprender e criar!

Dócil, amigável e extremamente higiênico, **Urububu** é um fofo bichinho de pelúcia que luta contra o preconceito de quem não conhece suas características e o julga como um animal maldoso e fedido.

Tarta é uma boneca exploradora que adora viajar e praticar esportes! Com seu casco em forma de mochila, ela carrega itens para ensinar as modalidades esportivas dos lugares que visita através da fricção das rodinhas dos seus patins.

Feito à base de materiais reutilizáveis, o **Retormago** é um mago do mundo dos brinquedos que defende a importância da reciclagem e do uso de brinquedos não estruturados.

**Dj Maca** é uma boneca e um brinquedo musical. Inspirada nos animais do nosso zoológico, ela adora uma boa brincadeira com sons e sabe tudo sobre festas populares.

**Leon** é uma pelúcia em forma de chaveiro. Assim, ele adora estar acoplado a mochilas, chaves, ou até mesmo em malas. O importante é não ficar parado num lugar só e estar sempre viajando em busca de conhecimento, aventura e diversão!

**Príncipe Domini** é a maior peça de um jogo de dominó e sabe tudo sobre matemática, jogos e brincadeiras.

## Sumário

### POR DENTRO E POR FORA DO LIVRO!

1. Cada história é uma viagem **6**
2. A história mais engraçada do mundo. *Será?* **10**
3. Um tabuleiro todo nosso! **13**
4. Momento da entrevista **16**
5. Adivinhe quem é! **17**
6. Hora do jogo! O personagem perdido **18**
7. “Só sei que foi assim...” **21**
8. Em cada leitura, uma viagem infinita! **26**
9. Ameaça ou medo do desconhecido? **28**
10. Produzindo um fanzine ou zine **29**

### DO LADO DE CÁ E DO LADO DE LÁ: UM LIVRO TAMBÉM É UMA PONTE

1. Daqui para lá. **32**
2. De lá pra cá. **36**
3. Literatura e ciência: uma dupla incrível! **42**

### DO LIVRO AO INFINITO!

1. Biografia: para cada vida, uma grande história **48**
2. Uma aventura jurássica **51**
3. “Narigando” por aí... Um lugar para todo mundo! **55**
4. “Passa o tempo, tic tac...” – Os impactos do tempo nas paisagens **58**
5. Somos todos história! **59**
6. Narigadores também brincam **66**
7. Mais sobre nós **71**
8. “Narigando” mais de perto - pelo bairro! **75**
9. É possível controlar o tempo? **77**
10. Palavra de um palhaço! **79**

## Fique de olho



**VAMOS PENSAR:** REFLITA SOBRE ASSUNTOS IMPORTANTES PARA VOCÊ E PARA O MUNDO.



**EXPLORE:** EXPERIMENTE, EXTRAPOLE E CONHEÇA OUTROS PONTOS DE VISTA.



**VAMOS DESCOBRIR:** FAÇA PESQUISAS, LEIA CURIOSIDADES E APROFUNDE SEUS CONHECIMENTOS.



**HORA DO PAPO:** CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE O ASSUNTO ABORDADO.



**INDO ALÉM:** CONHEÇA OUTRAS REFERÊNCIAS SOBRE O ASSUNTO.



**AGORA JÁ SEI:** VERIFIQUE O QUE VOCÊ APRENDEU COM SEUS ESTUDOS.



**BRINCANDO TAMBÉM APRENDO:** DIVIRTA-SE COM JOGOS E BRINCADEIRAS.



**É IMPORTANTE LEMBRAR:** GUARDE NA MEMÓRIA O QUE FAZ DIFERENÇA.



**ESPAÇO SABERES:** CANTE, CRIE E OUÇA HISTÓRIAS ASSISTINDO AOS PROGRAMAS.

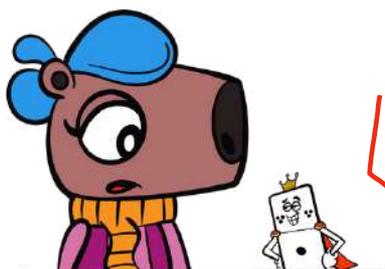
## POR DENTRO E POR FORA DO LIVRO!

Um livro é um brinquedo feito com letras. Ler é brincar.  
*Rubem Alves*

### 1. Cada história é uma viagem

Para dar o pontapé inicial em nossos estudos, a turma do Saberes na Rede vai nos ajudar a “viajar” sem sair do lugar, “conversar” com quem não está ao nosso lado e conhecer um mundo que “é e não é” o nosso ao mesmo tempo. Você está preparado(a)?

Prezados companheiros, viver sem ler é perigoso...



... te obriga a crer no que te dizem!!!  
Parece que você não é a única sabida por aqui, afinal...

Fonte: Adaptação da obra do cartunista Quino sobre a personagem Mafalda (QUINO, J. L. Toda Mafalda. São Paulo: Martins Fontes, 2003).

A literatura pode ser uma grande “viagem” em qualquer fase da vida, muitos leitores, inclusive, gostam tanto de viajar no mundo das histórias que até se tornam escritores. Na página 104, ao contar sobre a escrita do livro, Pedro Bandeira relata um pouco sobre os autores e livros que mais gostava quando era criança e sobre como essas viagens literárias ajudaram na escrita de “O dinossauro que fazia au-au”, inspirando seu trabalho como um grande **escritor** da literatura brasileira.



E você, criança, quais leituras tem feito por aí?  
Tem tido muitas aventuras literárias?



Você já parou para pensar nas obras literárias que já leu?  
Quais autores e gêneros escolhe com mais frequência?  
Que tal criar uma ficha literária sobre as suas preferências?  
Você irá utilizar a ficha na próxima proposta, então, preencha os campos abaixo com atenção, citando as obras que mais aprecia.

### Minha ficha literária

Um livro que adorei ler:

Um personagem que gosto muito:

Uma autora ou autor que admiro:



Será que sua turma tem as mesmas preferências que você?

**Seguindo as orientações de seu professor**, contabilizem coletivamente os resultados e registrem nas tabelas abaixo.

Tabela 1	
O que mais gostam de ler?	Total
Livros	
Revistas	
Gibis	
Jornais	
Blogs	
Cartas	
Embalagens	
Outros	

Tabela 2	
Qual é o gênero preferido da turma?	Total
Poema	
Conto de aventura	
Conto de terror	
Conto de fadas	
Conto de ficção científica	
Fábula	
Crônica	
Outros	

I. Use malhas quadriculadas para produzir um **gráfico de barras verticais** correspondente à primeira tabela e um **gráfico de barras horizontais** correspondente à segunda. Não se esqueça de incluir no seu gráfico o título e a legenda.

II. **Analise** os gráficos que você produziu e registre:

a) Quais foram as três categorias mais votadas em cada tabela? Escreva-as em ordem.

Tabela 1 - \_\_\_\_\_

Tabela 2 - \_\_\_\_\_

b) Qual ou quais categorias obtiveram menos registros na tabela 1? Qual é a diferença entre a mais votada e a menos votada? O que é possível concluir ?

---

---

---

---

---

c) Com base nos gráficos que você produziu, o que é possível afirmar sobre as preferências literárias de sua turma? Elas se parecem com as suas?

---

---

---

---

---

-Príncipe Domini, esses dados são reveladores! A matemática está presente em tudo, até mesmo em nossos hábitos de leitura literária, **indubitavelmente**, agradecemos a sua **solícita** contribuição para nossos estudos!



Agora, de acordo com as categorias **mais votadas** por sua turma, coletivamente, segundo as orientações de seu professor, escolham uma das propostas abaixo para realizar:

<p style="text-align: center;"><b>1</b></p> <p style="text-align: center;"><b>PRODUÇÃO ESCRITA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Indicações literárias dos educandos sobre suas obras preferidas;</li><li>• Minibiografias de autores que mais gostam;</li><li>• Resenhas das obras prediletas.</li></ul> <p><b>Exemplos:</b> produção de revista, livro ou jornal literário, gibi, cartazes, zines, etc.</p>	<p style="text-align: center;"><b>2</b></p> <p style="text-align: center;"><b>FESTIVAL LITERÁRIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizado na escola ou na turma;</li><li>• Apresentações culturais relacionadas às preferências da turma (exemplos: dramatizações; declamações; contações de histórias; saraus; etc.);</li><li>• Divulgação do evento e convite para as demais turmas e/ou famílias.</li></ul>	<p style="text-align: center;"><b>3</b></p> <p style="text-align: center;"><b>RODA(S) DE LEITURA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fazer uma votação para escolher a obra que será lida;</li><li>• Decidir coletivamente um local “diferente” para a realização da roda;</li><li>• Conversar sobre a obra após a leitura;</li><li>• Decidir um cronograma ou calendário permanente de leitura para a turma.</li></ul>
---	---	---

Registre a proposta escolhida por sua turma, indicando brevemente o que irão realizar:

---

---

---

---

---

---

---

---

## 2. A história mais engraçada do mundo. Será?



Na página 104, no relato biográfico do autor, Pedro Bandeira conta qual era a sua intenção ao escrever “O dinossauro que fazia au-au”. Retomem a leitura para lembrar o que o autor diz, em seguida, **conversem** em pequenos grupos sobre as seguintes questões:

- Vocês acham que ele conseguiu realizar o seu objetivo?
- Quais são as evidências disso?

I. Após dialogar com seus colegas e professores e ouvir diferentes opiniões, a que conclusão você chegou? O autor conseguiu escrever o livro mais engraçado do mundo? Escreva abaixo uma síntese da *Hora do Papo* e suas impressões pessoais.

---

---

---

---

---

---

---

---



Converse com seus colegas de turma o que achou do livro de Pedro Bandeira, ouça o que eles pensaram a respeito. As opiniões de vocês foram semelhantes ou muito diferentes? O que **sente** quando alguém pensa muito diferente de você sobre algum assunto? Quais **atitudes** você costuma tomar quando isso acontece?

II. Tendo em mente a intenção do autor em escrever a história mais engraçada do mundo, abra o livro no Sumário e leia novamente os títulos dos capítulos para lembrar também as aventuras de Galileu e seus amigos. Em seguida, localize o capítulo que achou mais engraçado. Em qual página ele é iniciado e qual é o título dele?

---

---

---

---

III. O que torna essa passagem da história engraçada?

---

---

---

---

---

---

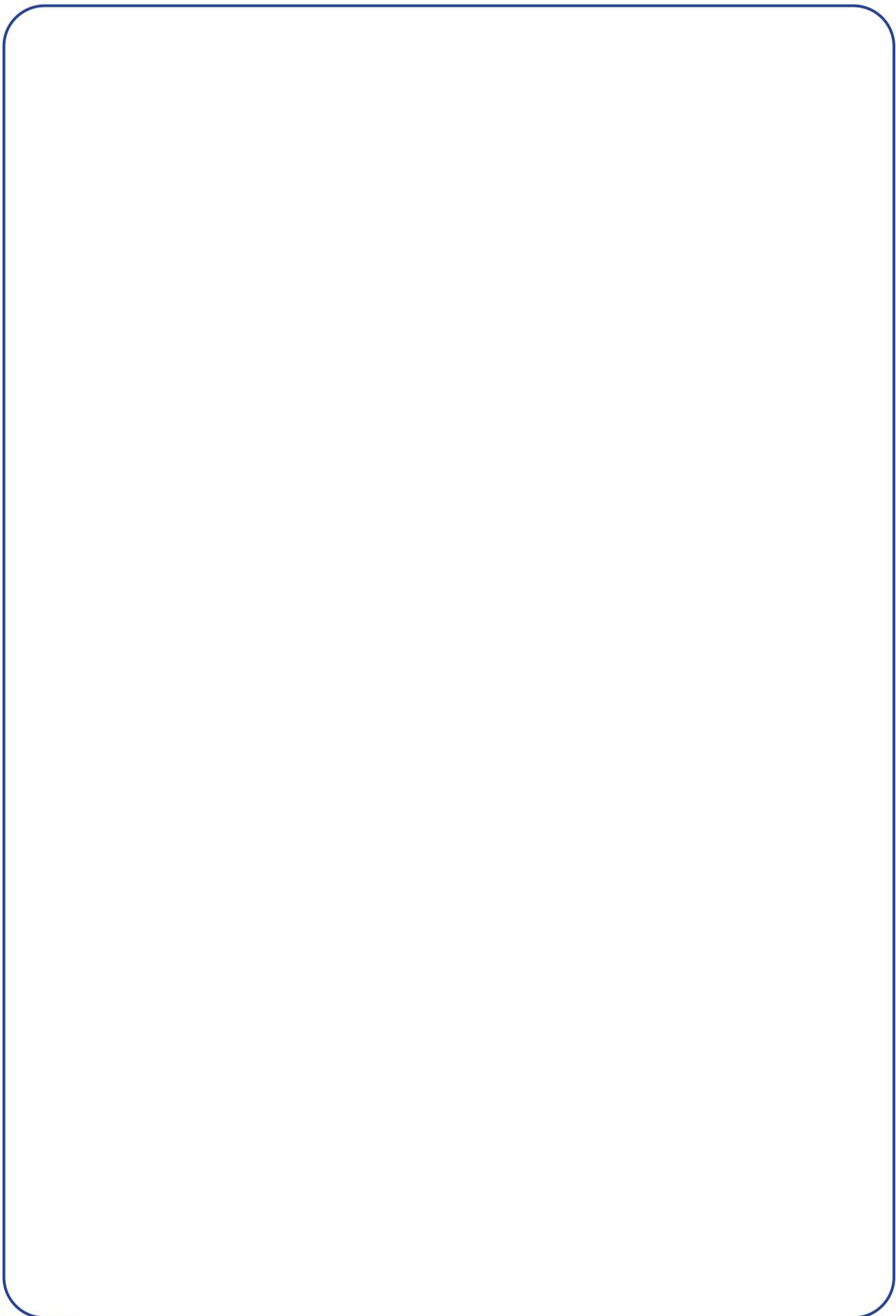
A Arte é mesmo **surpreendente!**  
Quantas coisas não podemos  
comunicar escrevendo, desenhando,  
pintando e de tantas outras  
maneiras!



IV. Inspire-se na parte da história que achou mais engraçada e, no espaço a seguir, recrie a **capa** do livro do seu jeito fazendo um trabalho de artes visuais. Você pode, por exemplo, desenhando, fazer colagens com diferentes tipos de papéis e materiais, deixar a imaginação livre! **Atenção!** Não esqueça que a **capa** é uma parte muito importante do livro. Quais **informações** não podem faltar?

**Reservamos um espaço na próxima página para o seu trabalho.**





### 3. Um tabuleiro todo nosso!



Crie um jogo de tabuleiro de acordo com a ordem dos fatos narrados na história. Utilize materiais diversificados em sua produção.

Para jogar, escreva, em cada peça, os bônus, desafios ou consequências do jogo. Utilize pequenos objetos (como borrachas ou apontadores) representando cada participante.

Recorte e cole o dado que está na página 92 e convide seus amigos e/ou familiares para jogar com você.

**Lembre-se:** a soma dos lados do dado deve ser sempre 7 (sete).

Antes de montar o tabuleiro, complete o quadro abaixo com a sugestão de algumas casas, se desejar, crie outras para aumentar o número de casas do jogo.

#### Dicas

- Como **bônus**, por exemplo, você pode propor que o jogador avance algumas casas. Já os **desafios** precisam ser coisas possíveis de cumprir no momento e local do jogo, **não** podem ser constrangedores nem arriscados. A consequência é um ponto crítico, quando a vitória fica em risco, pense no que poderia ser um momento assim dentro do jogo. **Atenção!** Tanto os desafios quanto as **consequências** fazem parte da diversão e **não** são “castigos”.
- Formem pequenos grupos para jogar (entre 2 e 4 jogadores). Alternem os tabuleiros que cada um criou e percebam as diferenças entre eles. Em caso de dúvidas sobre as regras, conversem e decidam coletivamente pela melhor alternativa para deixar o jogo mais interessante.

I N Í C I O	1	<b>DESAFIO!</b>
	<b>MAMÃO COM AÇÚCAR!</b>	Já que está fácil, para seguir adiante, cumpra o desafio ou volte para o início.
	Galileu e sua família se mudam para uma cidade grande. Ainda está muito fácil...	_____ _____ _____
	2	<b>BÔNUS!</b>
	<b>A UNIÃO FAZ A FORÇA!</b>	Parabéns! Você está prestes a conhecer personagens muito interessantes, para te incentivar a continuar:
	Os Navegadores encontram Isauro. O grande circo Maxambomba chega à cidade. Nada como ter amigos!	_____ _____ _____

	<p style="text-align: center;"><b>3</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ÁGUA MOLE PEDRA DURA TANTO BATE ATÉ QUE FURA!</b></p> <p>Galileu tenta mostrar Isauro para várias pessoas, mas ninguém acredita, até que encontra Tio Beбето e Nildinha e o palhaço lhe dá uma sugestão.</p>	<p style="text-align: center;"><b>BÔNUS</b></p> <p>Galileu está passando por um momento difícil, mas continua navegando uma saída... Por ser um momento de perseverança, você pode:</p> <hr/> <hr/> <hr/>
<b>M E I O</b>	<p style="text-align: center;"><b>4</b></p> <p style="text-align: center;"><b>CASA DE FERREIRO, ESPETO DE PAU!</b></p> <p>Os Navegadores levam Isauro à universidade em busca da ajuda de um especialista.</p>	<p style="text-align: center;"><b>DESAFIO!</b></p> <p>Na universidade o conhecimento nos inspira, por isso, este desafio será especial! Cumpra-o ou volte ____ casas.</p> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p style="text-align: center;"><b>5</b></p> <p style="text-align: center;"><b>NEM TUDO SÃO FLORES!</b></p> <p>Acontece uma grande confusão por conta de notícias falsas e surge o Esquadrão Caça-Dragão, que começa uma perseguição à Isauro.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CONSEQUÊNCIA!</b></p> <p>Isso não foi nada legal! Desse jeito as coisas não vão acabar bem, por isso...</p> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p style="text-align: center;"><b>6</b></p> <p style="text-align: center;"><b>QUEM NÃO ARRISCA, NÃO PETISCA!</b></p> <p>Disfarçado, Isauro participa da apresentação do circo.</p>	<p style="text-align: center;"><b>DESAFIO!</b></p> <p>Para mostrar que tem vontade de ir até o fim, cumpra o desafio, senão, volte ____ casas no jogo.</p> <hr/> <hr/> <hr/>
<b>F I M</b>	<p style="text-align: center;"><b>7</b></p> <p style="text-align: center;"><b>QUEM NÃO É VISTO, NÃO É LEMBRADO.</b></p> <p>Durante o espetáculo, as crianças reconhecem Isauro como um dinossauro.</p>	<p style="text-align: center;"><b>DESAFIO!</b></p> <p>É a hora da verdade! Para conhecê-la, cumpra o desafio ou volte para o início</p> <hr/> <hr/> <hr/>

	<p style="text-align: center;"><b>8</b></p> <p style="text-align: center;"><b>SALVO PELO GONGO!</b></p> <p>A cidade fica famosa e Isauro vira notícia de jornal.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CONSEQUÊNCIA!</b></p> <p>Pelo visto muitas pessoas duvidaram de Galileu e sua turma. Por isso...</p> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p style="text-align: center;"><b>9</b></p> <p style="text-align: center;"><b>DEPOIS DA TEMPESTADE VEM A BONANÇA</b></p> <p>O Grande Circo Maxambomba decide seguir viagem.</p>	<p style="text-align: center;"><b>BÔNUS!</b></p> <p>Valeu a pena cada um ter feito o seu melhor! Para comemorar:</p> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p style="text-align: center;"><b>10</b></p> <p style="text-align: center;"><b>QUEM RI POR ÚLTIMO, RI MELHOR!</b></p> <p>Incentivado pela família, Galileu embarca em outra grande aventura.</p>	<p style="text-align: center;"><b>EXCELENTE!</b></p> <p>Você chegou ao final de mais uma grande aventura! Qual será a próxima? Conte para seus amigos!</p> <hr/> <hr/> <hr/>



Para jogar, é interessante conhecer o livro de Pedro Bandeira, certifique-se de que todos os participantes o leram ou conte você mesmo(a), do seu jeito, a história "O dinossauro que fazia au-au" para todos.



Já pensou como seria descobrir o número sorteado no dado sem o sentido da visão? Que outra forma de "enxergar" o número seria possível usando outros sentidos? Proponha alguma mudança no dado e experimentem jogar de um jeito novo!



#### 4. Momento da entrevista



Entreviste um colega de turma para saber o que ele ou ela achou do livro. Sigam o **roteiro** abaixo e não esqueçam de revezar o papel de “entrevistador” e de “entrevistado”. **Atenção!** As perguntas 4 e 5 precisam ser criadas por você!

I. O que você achou mais engraçado na história? Explique o porquê.

II. Você percebeu que, quando ficava bravo ou ansioso, o papagaio Moreno falava tudo rimando? O que você achou dessa personagem?

III. Observe a ilustração da página 33. Que mensagem Julia Bax quis passar nesta ilustração? O que te mostra isso?

IV.

---

---

---

---

V.

---

---

---

---

Colega entrevistado(a):

---

Escreva o comentário dele(a) que você achou mais **intrigante**. Se precisar, procure o significado dessa palavra no **dicionário**.

---

---

---

---



## 5. Adivinhe quem é!



- Minha vida mudou bastante nos últimos anos, morava em um lugar muito diferente da cidade grande, lá tinha espaço para todo mundo. Sou curioso e destemido. Não tenho muitos amigos, mas os que tenho me acompanham em todas as aventuras. O meu sonho era ter um cachorro, mas o “xerife-síndico” do meu prédio não deixa.

Quem sou eu? \_\_\_\_\_

- Meu lugar preferido no mundo é perto do coração do meu melhor amigo. Dizem que sou pequenino, mas só porque não reconhecem a minha astúcia. Conheço Galileu tão bem que sei até quando seu coração vai bater mais forte.

Como me chamo? \_\_\_\_\_

- Me chamam de malcriado, mas não concordo, dizem isso só porque sou muito falante. Também dizem que sou resmungão e é claaaro que também não concordo! Aliás, resmungão é a vovozinha! Papagaio! E outra coisa, duvido que você saiba quem sou! Hein? Você sabe? Sabe nada!... \_\_\_\_\_

- Somos uma trupe muito animada, aqui não faltam alegria e gargalhadas! E para completar, nosso palco é mais do que especial, tem rodas que nos levam para todo lugar. No último espetáculo, tivemos até um número com dragão, foi um sucesso!

E aí, já descobriu quem somos? \_\_\_\_\_

## Agora é a sua vez!

Nas linhas abaixo crie uma fala **enigmática** para a personagem DEDECO. Antes de escrever, converse com seus colegas sobre a personagem e reflita sobre as questões abaixo.

- Quais são as características físicas de Dedeco?
- Quais adjetivos podem ser dados à sua personalidade?

---

---

---

---

---

---

---

## 6. Hora do jogo! O personagem perdido!



O Jogo do Personagem Perdido é um jogo de cartas bastante simples e divertido. O objetivo do jogo é não terminar a partida com uma carta sem par ou com o personagem perdido na sua mão. Para jogar, será necessário que toda a turma coopere, vocês irão precisar apenas de disposição e atenção às regras.



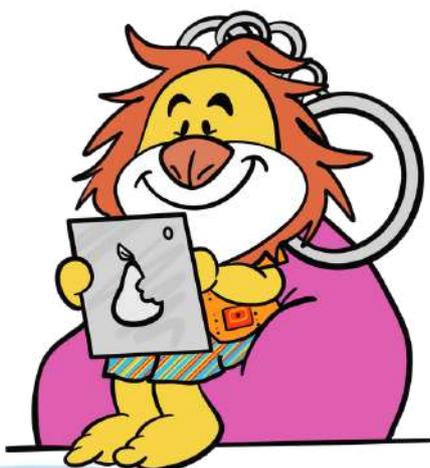
## Preparando o jogo

1. Aprontem o baralho. Cada jogador deverá recortar suas próprias cartas que estão no anexo das páginas 93 e 95. Escreva o seu nome no verso delas para poder recuperá-las quando o jogo terminar.
2. Formem grupos com **cinco a sete** integrantes.
3. Deixem **apenas uma carta** com o personagem perdido no jogo. Escolham um jogador para **embaralhar** todas as cartas dos jogadores. O personagem perdido é aquele que **não** tem relação com a história “O dinossauro que fazia au-au”.
4. Um jogador deve **distribuir as cartas** entre todos os jogadores até o baralho acabar. As cartas devem ser entregues viradas para baixo, para que ninguém possa vê-las. Pode acontecer de algum jogador ficar com cartas a mais, não se preocupem se isso acontecer.

## Como jogar

1. Cada jogador deve olhar para as cartas que recebeu e separar os pares que conseguir formar, deixando-os à vista dos demais jogadores. **Atenção!** Os pares serão formados por uma carta correspondente ao personagem e outra indicando uma **característica** que possui.
2. Em seguida, definam a sequência em que os jogadores irão jogar.
3. O jogador escolhido, olhando apenas o verso das cartas do próximo jogador, deve retirar uma carta e verificar se consegue formar um novo par, colocando-o na mesa. Caso não consiga, deve ficar com a carta.
4. O jogo continua até que todos tenham apenas uma carta. O jogador que estiver com a carta do personagem perdido perde o jogo.

Para saber como formar os pares das cartas corretamente, **retire dos trechos abaixo** as palavras que indicam uma **característica** de cada personagem, preenchendo os espaços indicados.



CA-RAC-TE-RÍS-TI-CA! A origem da palavra está no grego **kharakter**, que originou o vocábulo em latim **character**, e significa “marca gravada”. Em seu sentido figurado, foi compreendida enquanto uma impressão, uma marca na alma, e por consequência passou a ser utilizada como a qualidade que define algo ou alguém.

Fonte: [www.significados.com.br/caracteristica/#:~:text=A%20origem%20da%20palavra%20caracter%20define%20algu%20ou%20algu%C3%A9m.](http://www.significados.com.br/caracteristica/#:~:text=A%20origem%20da%20palavra%20caracter%20define%20algu%20ou%20algu%C3%A9m.)



- Mas que menino fuçador!
  - O que quer dizer fuçador? – fuçava Galileu.
  - Fuçador é quem vive metendo o focinho onde não é chamado.
  - Eu não tenho focinho. Eu tenho é nariz. Logo, devo ser narigador. [...]
- (Trecho da página 10)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lá na praça, Moreno e Cuim estavam de volta.

- *Cuim! Cuim!*
  - Encontraram as casas dos fiscais?
  - Cuim, cuim, cuim!
  - Eles são vizinhos? – alegrou-se Galileu. – Que ótimo!
  - Encontraram, vírgula! Eu encontrei! – papagueou Moreno. Se não fosse eu, esse rato aí não conseguiria descobrir nem...
  - Deixe de besteira, Moreno. Cuim é pequenininho. Consegue entrar em qualquer canto e seguir gente sem ser notado. [...]
- (Trecho da página 82)



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



- Você e o Cuim vão até a delegacia e vão seguir os fiscais quando eles saírem para o almoço para descobrir onde ficam as casas deles!
  - Moreno, além de malcriado, era preguiçoso como ninguém:
  - O quê? Por que eu tenho de fazer tudo? Por que o Cuim não vai sozinho? [...]
- (Trecho da página 73)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- Isauro! Você é muito mais que o meu sonho! E pensar que eu só queria um cachorro, um companheiro que fizesse au-au...
  - Au-au! – repetiu Isauro, imitando a alegria do garoto. [...]
  - Meu dinossauro...Meu bichinho de estimação!
  - Bichinho? – riu Moreno. Um grandalhão esporcalhento como esse e você ainda chama de bichinho de estimação? Ora, faça-me o favor!
  - Está bem, Moreno. Então o Isauro vai ser o meu bichão de estimacinha! [...]
- (Trecho da página 25)



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Ah, o Grande Circo Maxambomba!

De grande não tinha nada. Nem tinha lona! De maxambomba, tinha tudo, pois era desengonçado e barulhento como ele só. De circo, tinha um espetáculo mambembe com fantoches e palhaçadas onde Nildinha...

Ah, a Nildinha! Menina magricela, assim da sua idade, assim mais ou menos da sua altura, era uma bailarina de cartola e saiote que, junto com tio Bebeto... [...] (Trecho da página 32)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

E o tio Bebeto então? Era um velho palhaço vestindo roupas largas e remendadas que tocava uma rabeca das mais destrambelhadas.

Justo naquele momento, ele desfilava ao lado de Nildinha, acompanhado, com uma marchinha, as zabumbadas que a menina desferia num bumbo, chamando a atenção do público para o espetáculo de logo mais. [...] (Trecho da página 32)



--	--	--	--	--	--	--	--



Logo que se mudou para o prédio, ainda antes de fazer cinco anos, Galileu tinha resolvido falar desse negócio de cachorro com o xerife do prédio...

Como? Prédio não tem xerife? Ah, é mesmo... O certo é "sindico".

Mas acontece que sindico tem cara de xerife de filme de caubói, não é?

Pois é. Galileu tinha chegado para o xerife-sindico e pedido, com muito jeito e educação:

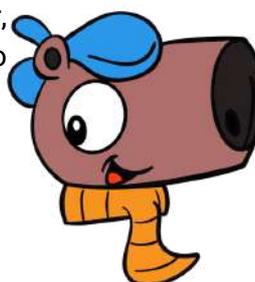
- Será que eu posso trazer pra casa um cachorro branco com pintas pretas? [...] (Trecho da página 09)

							-							
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

Confira as suas respostas usando as cartas do jogo que você recortou, se ainda tiver dúvidas, verifique as soluções que seus colegas encontraram e tire as dúvidas com seu professor.

## 7. "Só sei que foi assim..."

Uma boa história não precisa ser contada apenas com palavras escritas no papel. Outras linguagens podem ser utilizadas para expressar o que se pretende contar, como por exemplo, por meio das **artes visuais**, como fez Julia Banc, a ilustradora do livro



As **artes visuais** são formas de artes que podem envolver desenhos, pinturas, fotografias, vídeos, esculturas e muuuitas outras coisas!

Observe com atenção a ilustração do livro na página 101. Em turma, **seguindo as orientações de seu professor**, conversem sobre as questões abaixo:

- A ilustração se refere a qual passagem da história?
- Observando a ilustração de Julia Bax, quais indicativos temos sobre o **desfecho** da história?
- Na ilustração, o que a expressão corporal e facial do papagaio Moreno demonstra sobre a sua personalidade?

I. Aproveitando a representação que Julia Bax fez dessa passagem tão importante da narrativa, na página seguinte, escreva a **NOTÍCIA** que você acha que deveria estar escrita no jornal da ilustração da página 101.

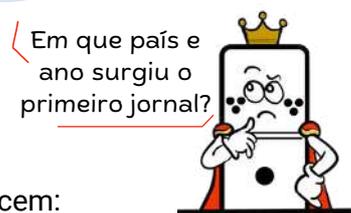


Em sua produção textual, você deve considerar os elementos principais da narrativa do livro citados abaixo, transformando-os em um **texto jornalístico**:

- Introdução** – Qual é a situação inicial da história?
- Desenvolvimento** – Como os fatos se desenrolam? Qual é o conflito que desencadeia toda a história?
- Clímax** – Qual é o momento decisivo da história?
- Desfecho** – Como a história é resolvida?

**Desafio**

Você conhece as diferenças entre uma NOTÍCIA e uma REPORTAGEM?  
Pesquise e marque no quadro abaixo a qual gênero as afirmativas pertencem:



	NOTÍCIA	REPORTAGEM
<input type="radio"/> Trata de algo que ocorreu naquela data, um fato real, atual e cotidiano.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Trata de temas sociais, políticos e/ou econômicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Textos relativamente curtos e informativos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Textos mais longos e opinativos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



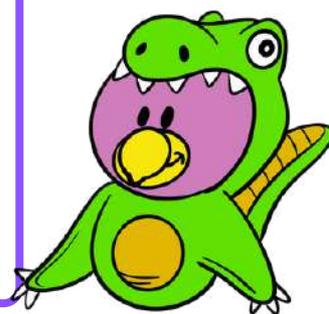
### Autoavaliação da escrita da NOTÍCIA:

- Utilizei os sinais de pontuação para expressar perguntas, espanto, alegria, etc. e para finalizar as falas?  
 SIM       NÃO
- Os leitores vão conseguir compreender o sentido da notícia que escrevi, entendendo todos os fatos?  
 SIM       NÃO
- Verifiquei no dicionário a escrita das palavras que tenho dúvidas?  
 SIM       NÃO
- Reli o meu texto para saber se ele realmente informa o que aconteceu?  
 SIM       NÃO



### Dinossauro ou cachorro? Hora do debate!

Pedro Bandeira desafia a nossa percepção com a história de Isauro. Afinal, ele era um dinossauro de verdade ou era fruto da imaginação de Galileu e sua turma? Vamos realizar um debate para descobrir quais as pistas que a narrativa do livro apresenta sobre isso?



II. Relembre os trechos das páginas indicados abaixo, revejam as ilustrações e converse com seus colegas sobre as questões a seguir:

A página 30 mostra que o vigia da construção não enxerga o dinossauro.

Na página 46, tio Bebeto e Nildinha reconhecem Isauro como um dinossauro.

A página 55 mostra que o xerife-síndico vê Isauro, mas o chama de "cachorro".

Nas páginas 63 e 64, os adultos que estavam na rua não acreditavam em Isauro.

No espetáculo da página 96, uma menina diz que Isauro é um dinossauro.

- As opiniões dos adultos e das crianças da história sobre Isauro eram as mesmas?

SIM

NÃO

- Em seu ponto de vista, o que fazia Galileu ter certeza de que Isauro era um dinossauro e não um cachorro?

---

---

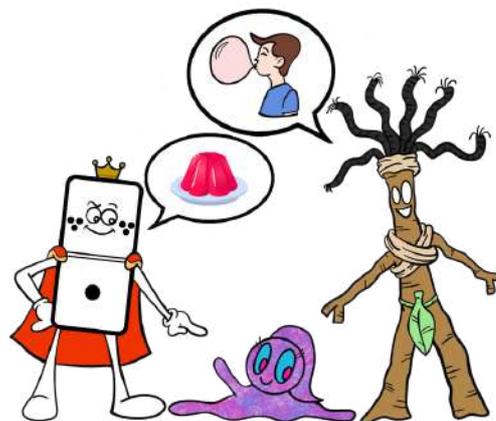
---

- Todos os adultos da história pensavam do mesmo jeito?  SIM

NÃO



Em quais momentos de sua vida você sente que pode expressar suas opiniões com liberdade?  
Em sua rotina escolar, pontos de vista diferentes costumam ser respeitados ?



**III. Realizem o debate, em turma, seguindo as orientações de seu professor.**  
Atenção às instruções abaixo:

### Preparação

- Organização da turma de acordo com os seguintes grupos:

#### GRUPO 1:

Irá defender e argumentar que Isauro é um dinossauro.

#### GRUPO 2:

Irá defender e argumentar que Isauro é um cachorro.

#### PLATEIA:

Fará perguntas aos dois grupos.  
Votará sobre qual grupo foi mais convincente.

#### MEDIADOR (ES):

Fará a apresentação da situação que será discutida e organizará o tempo de fala dos grupos.

- Organizar o espaço e os recursos para a realização do debate.

### Regras

- As falas deverão ser alternadas entre os grupos. O tempo de cada fala será estabelecido por meio de combinado e com a ajuda do professor, sendo controlado pelo mediador.
- Ao final, o mediador irá realizar uma votação com a plateia para saber qual grupo apresentou argumentos mais consistentes, podendo abrir a fala para que apresentem suas opiniões.

Após o debate, responda:

Isauro era mesmo um dinossauro ou era um cachorro? Justifique.

---

---

---

## 8. Em cada leitura, uma viagem infinita!

Leia com atenção o poema “Aula de leitura”, escrito por Ricardo Azevedo.

### Aula de leitura

*Ricardo Azevedo*

A leitura é muito mais do que decifrar palavras. Quem quiser parar pra ver pode até se surpreender: vai ler nas folhas do chão, se é outono ou se é verão; nas ondas soltas do mar, se é hora de navegar; e no jeito da pessoa, se trabalha ou se é à-toa; na cara do lutador, quando está sentindo dor; vai ler na casa de alguém o gosto que o dono tem; e no pelo do cachorro, se é melhor gritar socorro; e na cinza da fumaça, o tamanho da desgraça; e no tom que sopra o vento, se corre o barco ou vai lento; também na cor da fruta, e no cheiro da comida, e no ronco do motor, e nos dentes do cavalo, e na pele da pessoa, e no brilho do sorriso, vai ler nas nuvens do céu, vai ler na palma da mão, vai ler até nas estrelas e no som do coração. Uma arte que dá medo é a de ler um olhar, pois os olhos têm segredos difíceis de decifrar.

**Estimada** criança, aproveite a oportunidade para assistir o próprio autor declamando o poema. O vídeo está disponível no YouTube, aponte sua câmera para o QR Code e confira.



(Poema extraído do livro: AZEVEDO, Ricardo. Dezenove poemas desengonçados. São Paulo: Ática,1999.)

I. Em seu poema, Ricardo Azevedo fala sobre as diferentes formas de ler o mundo. Você se identificou com alguma das leituras que o autor apresenta?

- **Circule** os versos que mais gostou sobre as descobertas por meio da leitura.
- **Converse** com seus colegas sobre os dois primeiros **versos** do poema. Escreva abaixo a sua interpretação desses versos.

---



---



---



---

- **Preencha** o quadro a seguir indicando as leituras que podemos fazer de acordo com os versos extraídos do poema:

Verso	O que podemos "ler"
/vai ler nas nuvens do céu,/ 	
/vai ler na palma da mão,/ 	
/vai ler até nas estrelas/ 	
/e no som do coração./	

II. Inspirado no poema de Ricardo Azevedo sobre a leitura, faça **um desenho, uma poesia concreta ou outra produção indicada por seu professor** sobre o que o livro "O dinossauro que fazia au-au" te permitiu imaginar, vivenciar, conhecer ou "ler".

**Você pode utilizar suportes, locais e materiais riscantes para desenhar, como:**

- lápis de escrever;
- lápis de cor;
- canetinha;
- tinta;
- pedaço de tijolo;
- pedaço de carvão;
- folhas de sulfite;
- cartolina;
- papel pardo;
- lousa;
- chão.





### Autoavaliação da produção escrita do DIÁLOGO:

- Utilizei os sinais de pontuação para expressar perguntas, espanto, alegria, etc. e para finalizar as falas?

SIM       NÃO

- Os leitores vão conseguir compreender o diálogo que escrevi, entendendo todos os fatos?

SIM       NÃO

## 10. Produzindo um fanzine ou zine



Fanzine deriva da expressão *fanatic magazine*, combinando o início da primeira palavra com o fim da segunda, misturando o sentido de magazine, “revista” em português e *fanatic*, com a ideia de “fanático” ou “fã”. Na prática é um tipo de **minilivro** ou **revista** produzida e veiculada de forma independente pelos próprios autores.

O fanzine ou zine pode ser usado para falar de um tema de grande interesse do(s) autor(es), para contar uma história, para fazer indicações de outras produções (tais como filmes, livros, músicas, etc.), para apresentar desenhos, colagens, gravuras, fotos, dentre tantas outras possibilidades.

A origem dos fanzines remete aos anos de 1929, nos Estados Unidos e Europa, sendo usado tanto por grupos de jovens que compartilhavam interesses comuns, por movimentos culturais como forma de comunicação e também em *graphic novels*, que podem ser traduzidas como “romances gráficos”, um tipo de história em quadrinhos mais longas.

Escrito com base em: <https://www.infoescola.com/curiosidades/fanzine/>.

### I. Que tal produzir seu próprio fanzine **sobre o livro** “O dinossauro que fazia au-au”?

Para facilitar a confecção do seu exemplar, responda:

Meu *fanzine* será:

- ( ) **Reescrita** da história do livro.
- ( ) **Revista** sobre um dos personagens do livro ou de divulgação do próprio livro.
- ( ) Uma **nova** história vivida por um ou mais personagens do livro.
- ( ) A representação do livro em **histórias em quadrinhos**.
- ( ) Outra ideia: \_\_\_\_\_

Vou produzir meu *fanzine* utilizando:

- ( ) Lápis de cor, canetinhas, tintas, etc.
- ( ) Recortes de folhetos, jornais, revistas, etc.
- ( ) Sobras de materiais com cores e/ou texturas diferentes: papéis de presentes, recortes de embalagens, tecidos, fitas, etc.
- ( ) Outros materiais: \_\_\_\_\_

O título do meu *fanzine* será:

---



O *fanzine* pode ter uma narrativa visual (imagens) e/ou texto escrito. Para ampliar suas ideias, lembre os aspectos do livro conversando com seus colegas sobre as seguintes perguntas:

- Quais ilustrações você mais gostou e por quê?
- O que ajudou a tornar a história engraçada?
- Qual personagem você mais gostou e por quê?

Faça a montagem do seu *fanzine* **seguindo as orientações do seu professor**. Apresente seu *fanzine* para seus amigos e familiares e divirta-se!



Leia o artigo *Zine de criança* e conheça a história de Eleonora, uma menina de 12 anos, que criou o seu próprio, chamado "EGG", cujas edições são divulgadas e distribuídas em feiras e exposições literárias.



#### Curiosidades:

Você sabia que no Brasil existem muitos sítios paleontológicos? Recentemente, a **descoberta de ninhos de dinossauros em território brasileiro** abalou o mundo científico! Assista as notícias disponíveis no YouTube e indicadas abaixo para conhecer os detalhes:

Pesquisador encontra cinco ovos de dinossauro no interior de São Paulo – Canal Band Jornalismo.



**Dinossauros:** Ovos com 70 milhões de anos são encontrados em MG – Canal TV Brasil.





O autor do livro “O dinossauro que fazia au-au” é:

Os personagens principais da história são:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Qual é o grande **conflito** da história?

---

---

---

### Autoavaliação



### - “Gnōthi seauton!” Conhece-te a ti mesmo!

Essa frase em grego, foi escrita na entrada do oráculo de Delfos, na Grécia, e tem instigado filósofos, artistas e muitas outras pessoas desde a antiguidade. Não se sabe exatamente quem a formulou, já tendo sido atribuída a Sócrates, Pitágoras, Heráclito e outros. O fato é que sua mensagem, há séculos, é considerada um convite ao leitor para que inicie uma jornada às profundezas de si mesmo. E então, vamos tentar?

Relembrando tudo o que vivenciou até aqui, preencha os campos abaixo:

O tema que mais gostei de estudar foi....

Aprendi algo que eu nem imaginava, foi...

Como me senti durante a maior parte dos estudos: 😊 😊 😐 😞 😞

## DO LADO DE CÁ E DO LADO DE LÁ: UM LIVRO TAMBÉM É UMA PONTE

A fantasia é tudo. Sempre digo aos pequenos que o livro é um objeto mágico, muito maior por dentro do que por fora. Por fora, ele tem a dimensão real, mas dentro dele cabe um castelo, uma floresta, uma cidade inteira... Um livro a gente pode levar para qualquer lugar. E com ele se leva tudo.

*Tatiana Belinky*

### 1. Daqui para lá...

Um bom livro sempre nos dá pistas para outros textos por meio de seus personagens, enredo, cenários, etc. Também acontece de alguns escritores criarem histórias inspirados por seus autores favoritos. É o caso de Pedro Bandeira, que, ao longo de sua carreira, se inspirou em Mark Twain, um grande nome da literatura mundial e seu autor predileto na infância.

- Assista o vídeo “Mark Twain – Marcelo Madureira”, disponível no YouTube e conheça um pouco sobre a vida desse importante autor.

I. No vídeo, o humorista Marcelo Madureira explica que **Mark Twain** fez uma grande viagem mundo afora. Marque no mapa político (na página seguinte) os lugares que teria visitado se tivesse a oportunidade de fazer uma viagem assim.



II. Escreva no espaço abaixo o nome dos **continentes** e **países** que você escolheu. Explique brevemente o porquê dessa escolha.

---

---

---

---

---

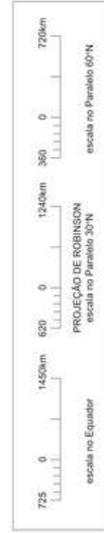
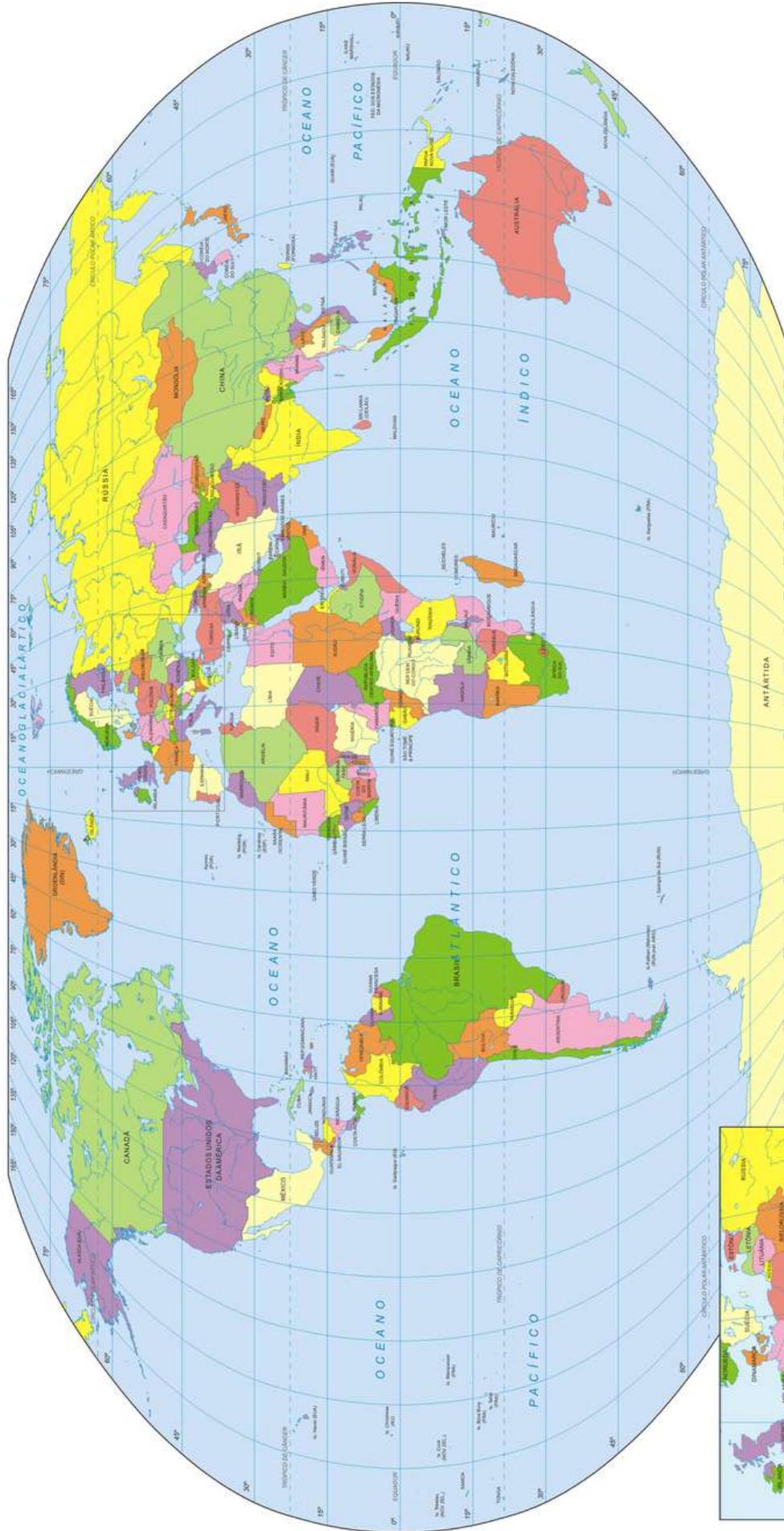
---

---

---



# Planisfério Político



III. Outra referência de Pedro Bandeira na escrita do livro "O Dinossauro que fazia au-au" foi a personagem **Emília**, criada por Monteiro Lobato, a boneca foi a inspiração para criar o papagaio Moreno, como o autor explica na página 104.

Leia o trecho do **verbete** "Emília", da Coleção Glossário da Literatura Brasileira, para conhecer a personagem. Circule as **palavras e expressões** usadas para descrevê-la.

[...] A Emília original foi uma boneca feita de pano, recheada de flores de macela – a camomila brasileira, feita pela Tia Nastácia para ser dada de presente à Narizinho. A boneca ganha vida após tomar uma pílula falante dada pelo Dr. Caramujo e começa a falar – sem parar! Sua personalidade forte, determinada e independente, traz uma representação feminina que Lobato defendia em um tempo que nem mesmo as crianças eram autorizadas a expressar suas opiniões.

Exatamente como a letra da música feita em sua homenagem, Emília, a boneca-gente, pensa como um ser humano, e por circular entre o mundo real e o imaginário, já que é uma boneca, vive de modo irreverente, fazendo o que – e quando – quer, com comportamentos que seriam reprováveis caso fosse uma criança, como ser teimosa, malcriada e até mesmo egoísta. E ao ser indagada sobre o que realmente é, responde prontamente: "Sou a independência ou Morte!".

[...]

Fonte: <https://linguaportuguesa.digital/glossario/emilia-de-monteiro-lobato/>

No quadro abaixo, descreva **três** semelhanças entre as personagens Emília e Moreno:

### SEMELHANÇAS

1

2

3



Ei, você curte novidades tecnológicas? O que acha dos **podcasts**? Já experimentou esse jeito atual de conhecer histórias e aprender coisas novas?

Embarque nessa aventura pela tecnologia e ouça o **podcast** Histórias para ouvir – **A Roupas Nova do Rei**, no canal do Sesc Jundiaí, no YouTube.



No *podcast*, atores contam uma adaptação da famosa história de **Hans Christian Andersen**, um autor dinamarquês muito importante para a literatura mundial, que viveu entre 1805 e 1872.



Em grupos, **seguindo as orientações de seu professor**, conversem sobre as semelhanças entre o conto que ouviram no podcast e a história de Pedro Bandeira. Registre no espaço abaixo as conclusões do grupo.

---

---

---

---

---

---

---

As histórias de Hans Christian Andersen marcaram a infância de muitas gerações e até hoje são um grande sucesso. Usando os *netbooks* de sua escola, pesquise duas obras do autor.

1.

---

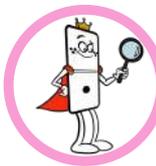
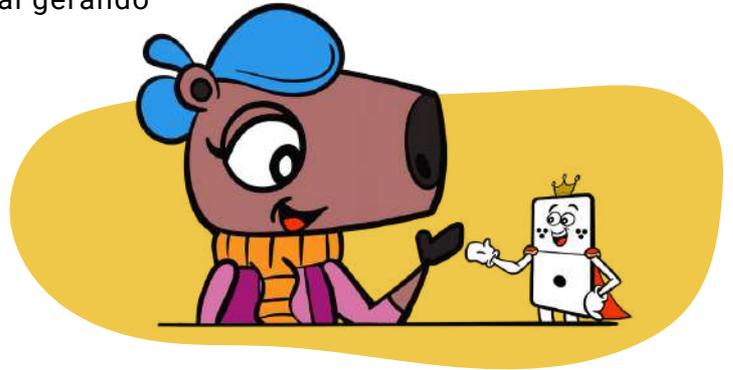
2.

---

## 2. De lá pra cá...

É muito comum que, ao ler uma história interessante, nos lembremos de outras histórias ou que nos pareçam familiares...

Eis a indagação: será que uma história vai gerando outras histórias?



Em grupos, **seguindo as orientações de seu professor**, preencham os campos abaixo com indicações para os seus colegas de turma sobre **livros, filmes, séries, peças de teatro e outras produções** que tenham características similares à história do livro "O Dinossauro que Fazia Au-Au".

### Conheça outra história...

... que tem crianças aventureiras:

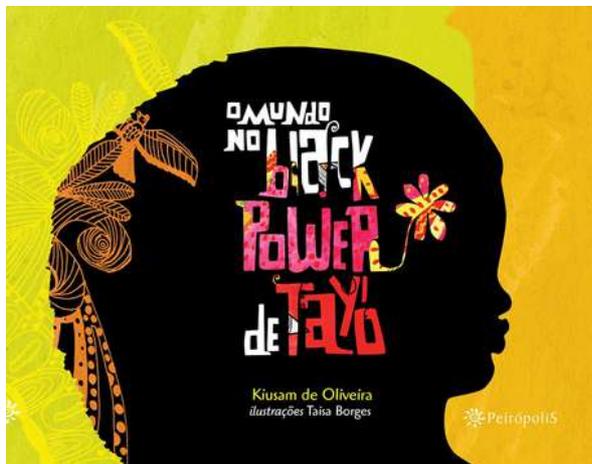
... em que os personagens são animais:

... sobre amizade:

... que fale sobre coragem:



Você conhece a personagem **Tayó** criada pela autora **Kiusam de Oliveira**? Leia abaixo a **sinopse** do livro "O Mundo no Black Power de Tayó" para saber um pouco mais sobre ela.



**Título:** O Mundo no Black Power de Tayó

**Autora:** Kiusam de Oliveira

**Ilustração:** Taisa Borges

**Lançamento:** 2013

**Editora:** Peirópolis

**Sinopse:** Tayó é uma menina negra que tem orgulhos do cabelo crespo com penteado *black power*, enfeitando-o das mais diversas formas. A autora apresenta uma personagem cheia de autoestima, capaz de enfrentar as agressões dos colegas de classe, que dizem que seu cabelo é "ruim". Mas como pode ser ruim um cabelo "fofo, linho e cheiroso"? "Vocês estão com dor de cotovelo porque não podem carregar o mundo nos cabelos", responde a garota para os colegas. Com essa narrativa, a autora transforma o enorme cabelo crespo de Tayó numa metáfora para a riqueza cultural de um povo e para a riqueza da imaginação de uma menina sadia.

Fonte: Site da autora (<https://mskiusam.com/livros/>)

Na página a seguir, imagine um encontro entre Nildinha e Tayó e escreva um conto fantástico!





### Autoavaliação da produção escrita do DIÁLOGO:

- Utilizei os sinais de pontuação para expressar perguntas, espanto, alegria, etc. e para finalizar as falas?

SIM       NÃO

- Verifiquei no dicionário a escrita das palavras que tenho dúvidas?

SIM       NÃO

- Pensei em um título que chame a atenção dos leitores?

SIM       NÃO



Vamos bater um papo com nossos colegas sobre as personagens Tayó e Nildinha? Aproveite para expressar suas opiniões, dúvidas, curiosidades...

**Lembre-se:** é importante ser respeitoso ao dizer o que pensa.

- Quais características de cada personagem são mais marcantes para vocês?
- Por que o cabelo de Tayó tem um significado especial para ela?
- O que o cabelo black power simboliza na atualidade?
- Quais são as dificuldades que as meninas bailarinas enfrentam no cotidiano?

I. Seguindo as orientações de seu professor, faça uma pesquisa sobre o tema “diversidade cultural”. Por que a diversidade cultural é importante para a nossa convivência social?

---

---

---

---

II. Pesquise uma **notícia** que represente o que você entendeu sobre diversidade cultural. Em turma, com a ajuda do professor, façam uma roda de conversa sobre o material que conseguiram reunir. Em seguida, confeccionem um **mural** para expor as notícias que pesquisaram. Não esqueçam de escolher coletivamente um **título** que chame a atenção dos leitores para o tema do mural.



Por falar na personagem Nildinha, artista circense, você conhece a música “O circo”, composta por Sidney Miller? A canção ficou famosa ainda na década de 1960 e até hoje é um sucesso! Conheça a música na voz de Nara Leão, uma importante intérprete da música brasileira. Acesse o vídeo *O circo*, no canal Nara Leão – Brasil em Música. Você acha que o circo mudou desde o lançamento dessa canção? Pense sobre isso!



**III.** Você conhece outras músicas que falem sobre o circo ou sobre artistas circenses?

Escreva abaixo um trecho que lembre de memória.

---

---

---

**IV.** Você percebeu que a letra da música *O circo*, composta em 1967, ainda fala sobre o uso de animais no espetáculo? Felizmente, hoje em dia já temos outros pontos de vista sobre esse assunto. Leia um trecho da matéria abaixo, extraída do *blog* Petz, sobre a presença de animais nos espetáculos circenses.

## **Animais de circo: entenda a legislação brasileira**

Postado por PETZ, em Atualizado em Nov. 21, 2022

Os animais de circo fazem parte do imaginário de muitas gerações. Ao pensar em uma noite circense, é comum sempre lembrar de leões domados ou elefantes com roupas extravagantes, não é mesmo?

Porém, a discussão sobre a utilização de bichos como entretenimento ganhou espaço em diversos países, como no Brasil. Hoje, não há uma lei nacional que regule essa prática, somente projetos ainda em aprovação. Por isso, o debate sobre animais de circo gera confusão.

Enquanto isso, os animais em atrações de circo ainda estão presentes em diversos estabelecimentos, muitas vezes, sujeitos a tratamentos cruéis. Se você está com dúvidas sobre o tema, continue a leitura. Aprenda a legislação e saiba o que fazer se encontrar bichos em situações de maus-tratos.

### Animais de circo: existe proibição?

O uso de animais no circo começou a ser discutido no Brasil na virada do milênio. No ano 2000, ocorreu um acidente em um show em Pernambuco, no qual uma criança de apenas seis anos foi morta por leões durante o intervalo de uma apresentação.

Esse episódio iniciou uma discussão sobre a forma como animais de circo são tratados, começando um debate nacional sobre o tema. Pernambuco tornou-se o primeiro estado do país a proibir shows do gênero, servindo como exemplo.

Contudo, esse foi somente o começo, já que vários outros estados adotaram essa proibição nos territórios. Atualmente, ter animais em circo é crime nos seguintes locais: **Goiás; Paraíba; Rio Grande do Sul; Pernambuco; Rio de Janeiro; Santa Catarina; Alagoas; Minas Gerais; Mato Grosso do Sul; Espírito Santo; Paraná; São Paulo.**

No total, apenas 12 dos 26 estados proíbem a prática. Porém, é importante lembrar que alguns municípios podem possuir regulações próprias, assim como o Distrito Federal, que permite a inclusão dos animais circenses.

Entretanto, a discussão sobre uma norma nacional ainda está em aberto. Desde 2003, o projeto de lei 7291/2006 tramita no senado, mas o resultado ainda parece distante.

Enquanto isso, ONGs e ativistas de direito animal lutam para acabar com essa prática. [...]

### Tradição ou crueldade?

A utilização de animais como entretenimento está longe de ser uma novidade. Circos e feiras sempre contaram com elefantes, chimpanzés e leões na tentativa de impressionar e encantar o público. Contudo, será que a tradição justifica essa prática?

Ao olhar para o passado, é possível ver que várias situações consideradas “tradicionalistas” há algumas décadas, são crimes bárbaros e cruéis na atualidade.

Vale lembrar que essa discussão não ocorre só no Brasil, já que muitos países buscam proibir a utilização de animais como entretenimento.

Recentemente, os clássicos parques aquáticos com apresentações de golfinhos, baleias, entre outros, reformularam a postura. Em breve, esse tipo de show também vai ser coisa do passado.

É natural que a sociedade caminhe e evolua, buscando melhorar a qualidade de vida para todos, inclusive os amigos de quatro patas!

Fonte: <https://www.petz.com.br/blog/posse-responsavel/animais-de-circo/>

Classifique no quadro abaixo os **estados** brasileiros onde a presença de animais em circos é proibida. Escreva também as **siglas** correspondentes a cada estado.

REGIÃO NORTE	REGIÃO NORDESTE	REGIÃO CENTRO-OESTE	REGIÃO SUDESTE	REGIÃO SUL

a) Em qual região do Brasil há mais estados que proíbem o uso de animais em circo?

---

b) Qual a região com o menor resultado?

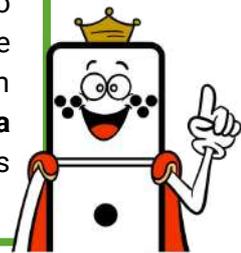
---

c) Em quantos estados a exploração dos animais ainda não foi proibida?

---



Na página 105, você encontrará o mapa do Brasil em formato de quebra-cabeça para recortar, embaralhar e brincar. Antes de iniciar a brincadeira, complete o quadro abaixo criando um **símbolo diferente para cada estado que não permite a exploração de animais nos circos**. Identifique no mapa os estados que proíbem o uso de animais em circos.



Estado	Símbolo	Estado	Símbolo
Goiás		Pernambuco	
Paraíba		Santa Catarina	
Rio Grande do Sul		Mato Grosso do Sul	
Rio de Janeiro		Espírito Santo	
Alagoas		Paraná	
Minas Gerais		São Paulo	

### 3. Literatura e ciência: uma dupla incrível!

I. Retome a leitura do capítulo 13 (Dessa eu gostei! Papagaio!) e relembre a história que tio Bebeto contou às crianças sobre Galileu Galilei. Por que tio Bebeto dizia que Galileu também era “um grande navegador”?

---

---

---

II. As descobertas do grande cientista **Galileu Galilei** foram tão importantes para a humanidade que sua vida inspirou muitas outras obras artísticas além da história de Pedro Bandeira, como a peça teatral escrita por **Bertolt Brecht** intitulada “**A vida de Galileu**”, que se tornou bastante famosa por discutir temas importantes para o convívio em sociedade.

A obra retrata Galileu, o matemático, astrônomo e físico italiano nascido em 1564, decidido a explorar aspectos desconhecidos do Universo, por isso construiu um telescópio em 1609 com mais capacidade do que os que existiam na época. Manchas solares e os satélites de Júpiter são algumas de suas descobertas. Galileu defendeu a teoria heliocêntrica de Copérnico, segundo a qual o Sol é o centro do Universo e não a Terra, o que o fez ser perseguido pela Igreja Católica. Para fugir da fogueira, teve que negar aquilo em que acreditava.

Fonte: Teatro em Escala, A vida de Galileu - Bertolt Brecht (<https://teatroemescala.com/2021/03/29/a-vida-de-galileu-bertolt-brecht/>).

No Brasil, o texto inspirou a realização de um grande espetáculo teatral chamado “Galileu Galilei”, que também teve uma montagem bastante interessante, com música ao vivo.

Leia abaixo um trecho de uma das músicas que fazem parte da **trilha sonora** da peça.

[...]  
Galileu Galilei Galileu Galilei...  
No ano de 1609,  
O cientista Galileu  
Por  $A+B$  calculou  
Que o Sol não se mexe  
Que a Terra se move  
[...]



Denise Fraga e o elenco da peça.  
Foto de João Caldas.

Fonte: Instituto Claro Educação (<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/nossas-novidades/podcasts/denise-fraga-vive-galileu-galilei-e-possibilita-saber-mais-do-cientista-italiano/>)

a) O que os versos /Que o Sol não se mexe/ e /Que a Terra se move/ indicam?

---

---

---

**b)** Como os versos citados na pergunta anterior estão relacionados com a formação do dia e da noite? Explique com suas palavras e depois faça um desenho representando o que você afirmou.

---

---

---

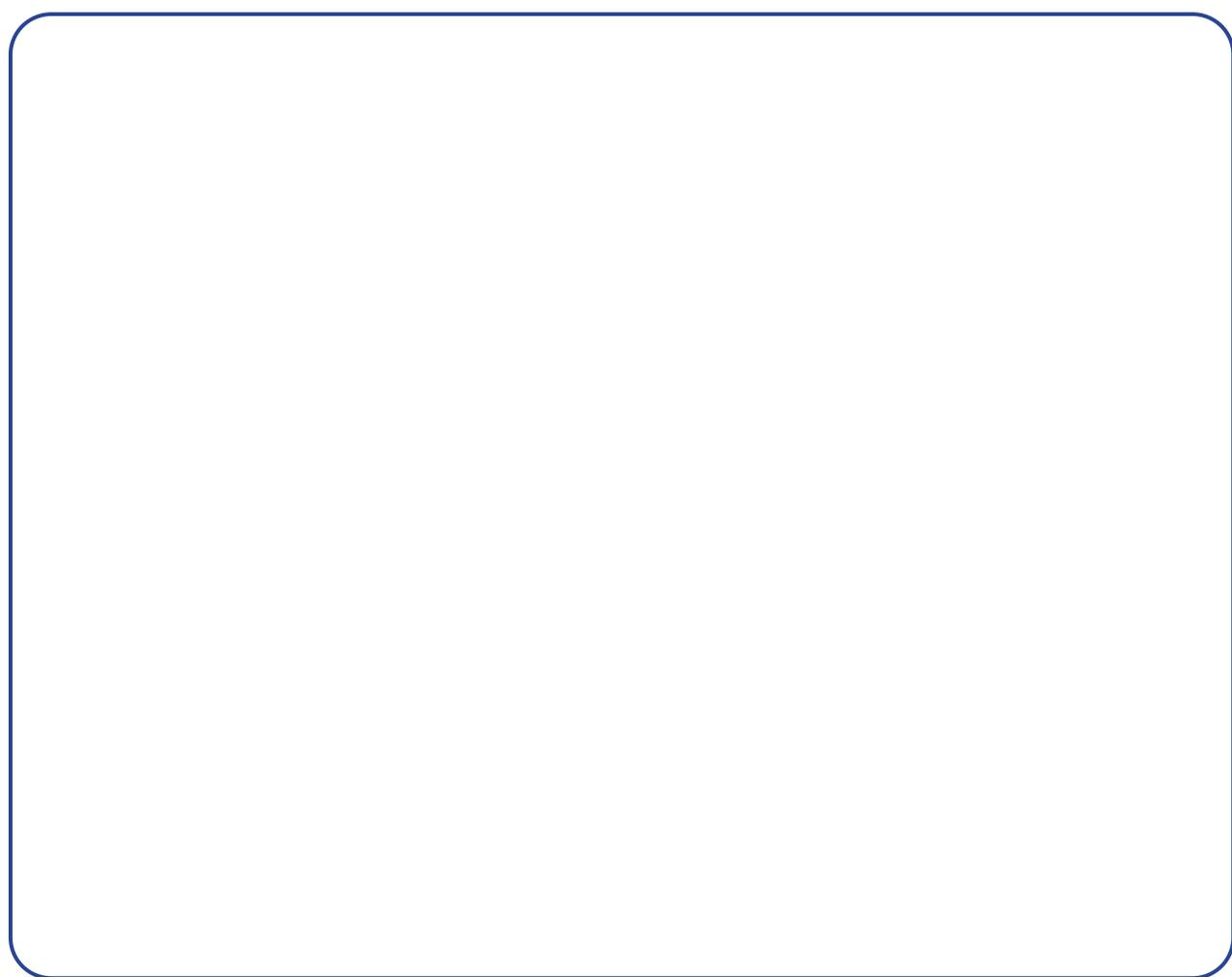
---

---

---

---

---



III. Em 1609, Galileu Galilei construiu a **luneta** que serviu como instrumento para mudar o conhecimento sobre **astronomia** que os seres humanos tinham até então. Faça uma pesquisa sobre o cientista Galileu Galilei e escreva abaixo três de suas descobertas ou invenções:

1.

2.

3.



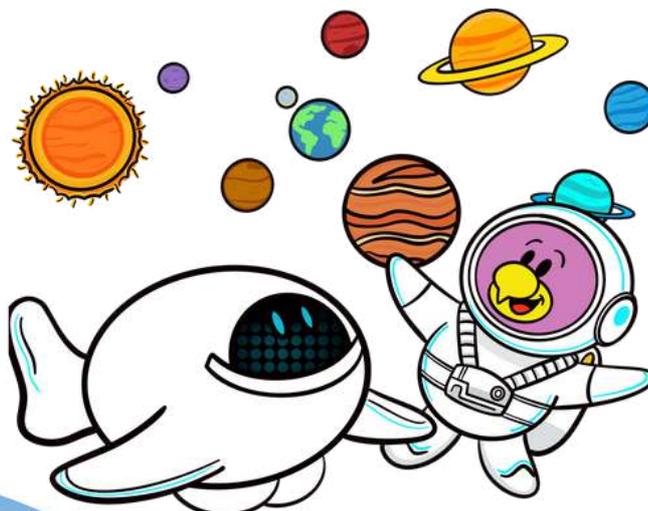
Em duplas, façam a experiência de desenho em escala do sistema solar do vídeo "O SISTEMA SOLAR NÃO É como VOCÊ IMAGINA". Se for necessário, faça adaptações no material utilizado, substituindo o rolo de papel por tiras de folhas sulfite coladas.



Refleta e converse com seus colegas e professores: A experiência mudou o que você pensava sobre o Sistema Solar?



Usando o *netbook*, acesse o site e seja o comandante de uma nave espacial que irá viajar pelos 8 planetas do nosso Sistema Solar: Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Netuno. Em sua viagem, você irá conhecer melhor cada um dos planetas.





Aproveite também para assistir o episódio “Poesia e números ordinais”, do bloco Além das Letras do Programa Saberes em Casa e conheça mais sobre a disposição dos planetas em nosso Sistema Solar.



Faça os registros solicitados abaixo para recordar o que aprendeu:

1. Inspirações de Pedro Bandeira para criar a história do livro:

---

---

---

---

2. A maior descoberta do cientista Galileu Galilei na vida real:

---

---

---

---

Relembrando tudo o que vivenciou até aqui, preencha os campos abaixo:

O tema que mais gostei de estudar foi....

Um assunto que preciso rever e estudar melhor é....

Algo que gostei tanto de aprender que gostaria de aprofundar é....

Apreendi algo que eu nem imaginava, foi....

Como me senti durante a maior parte dos estudos:



Urububu, você percebeu como essas crianças fizeram descobertas incríveis nessa parte da nossa jornada?

Sim, Tarta, fico até emocionado! Foram tantos conhecimentos novos que construímos juntos que só consigo me lembrar da frase famosa daquela maravilhosa cientista, Marie Curie:

**"Na vida, não existe nada a temer, mas a entender".**



## DO LIVRO AO INFINITO!

Livro, quando te fecho  
abro a vida

Pablo Neruda<sup>1</sup>



A leitura de um bom livro, além de diversão e entretenimento, pode nos proporcionar a aprendizagem de uma porção de coisas novas. Com o livro "O dinossauro que fazia au-au" não seria diferente, vamos ver o que mais podemos aprender?

### 1. Biografia: para cada vida, uma grande história!

Assista ao vídeo "Pedro Bandeira de Luna Filho", disponível no canal do Museu da Pessoa e conheça o autor do livro "O dinossauro que fazia au-au". Em seguida, complete as curiosidades sobre a vida dele:



Nome completo:

Brincadeiras da infância:

Local que gostava de ler:

I. Relembre a biografia do autor na página 104. Com base na leitura que realizou, como você explicaria para alguém o que é uma biografia? Escreva abaixo.

**Dica:** Você pode usar o dicionário ou pesquisar na internet se achar necessário.

---

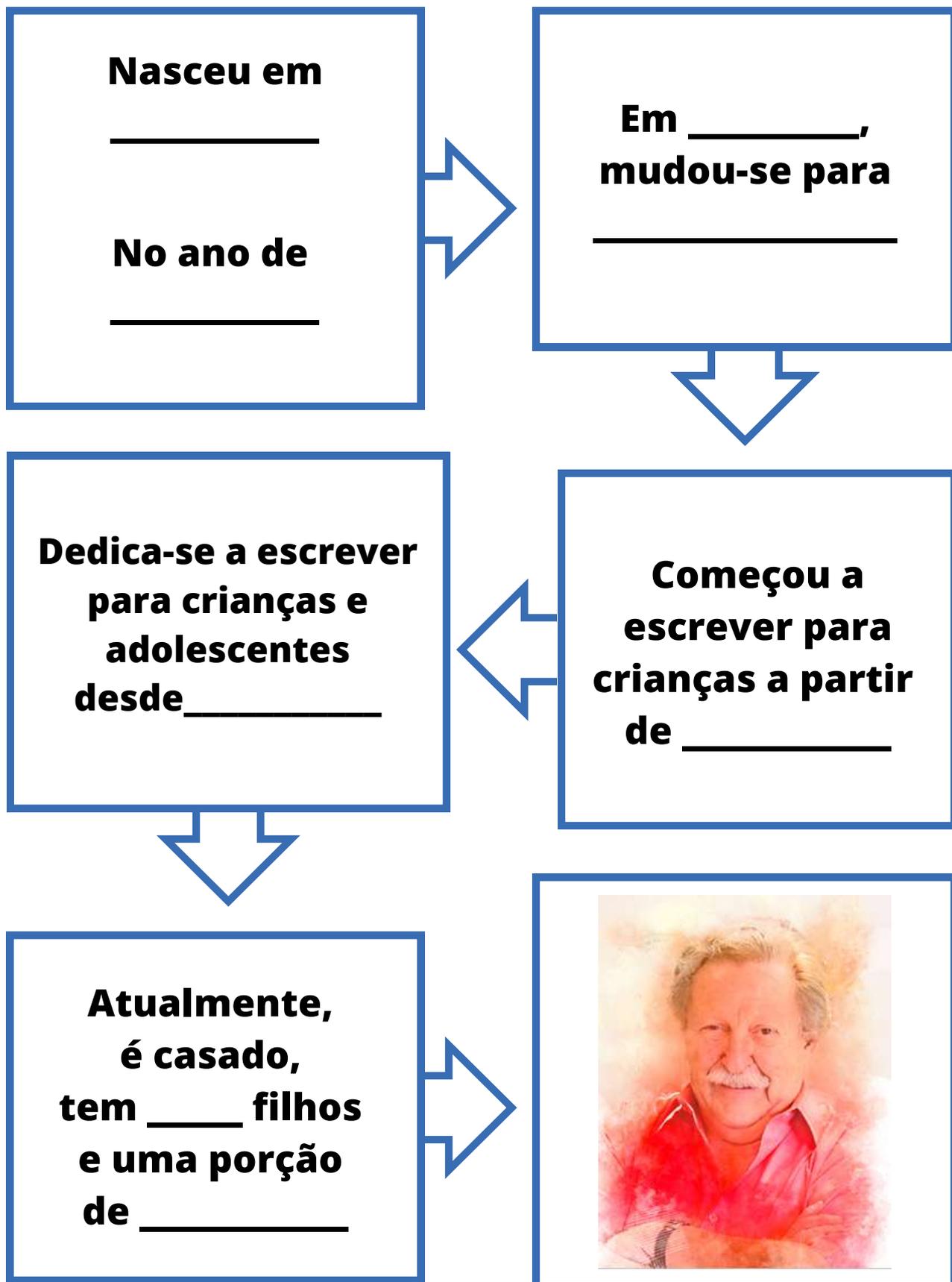
---

---

---

[1] Versos de Ode ao livro.

De acordo com a biografia de Pedro Bandeira, preencha o fluxograma com os fatos que Pedro Bandeira descreveu sobre sua vida.



Fonte: site editora Moderna

## II. Assim como Pedro Bandeira, experimente escrever a sua **biografia**.

Para inspirar a sua escrita, reflita sobre as perguntas:

- Que informações pessoais você gostaria que seus leitores conhecessem sobre você? Exemplos: nome, apelido, idade, características físicas, etc.
- Quais fatos sobre a sua história de vida você gostaria de destacar? Exemplos: local onde nasceu, coisas importantes que já aconteceram com você, as pessoas com quem vive, etc.
- O que você poderia escrever que ajudaria seus leitores a te conhecerem melhor? Exemplos: o que gosta de fazer, coisas que ama ou detesta, sonhos, etc.

Faça a **produção escrita** de sua biografia em uma folha avulsa.



Troque seu texto com um colega. Leiam e conversem sobre a biografia de cada um.

### Pensem juntos:

- Vocês têm afinidades, ou seja, coisas em comum?
- Há alguma pergunta que vocês gostariam de fazer sobre as biografias que leram?
- Conte ao seu colega o que mais chamou a sua atenção na biografia dele.



E se agora você experimentasse contar sobre você de outra maneira que não seja nem escrevendo e nem conversando?

### Vamos fazer um autorretrato com objetos?

E vamos aproveitar e experimentar a fotografia?

Você vai fazer o seguinte: vai escolher objetos que contem coisas que você gosta e faz no dia a dia, por exemplo uma bola (caso você goste bastante de brincar com bola).

Recolha e junte o máximo de objetos que conseguir, depois os distribua numa superfície e escolha onde quer deixar cada um deles para formar sua fotografia.



Fotografe e compartilhe com seus colegas. Eles vão te conhecer de um outro jeito, por meio da imagem representando aquilo que vocês gostam e são. Veja esse episódio do programa Saberes em Casa de setembro de 2021, disponível no YouTube, sobre o direito de ser quem somos. Lá temos algumas reflexões e a proposta de criação de autorretratos com objetos para você se inspirar. A partir de 4'24 até 17'50.



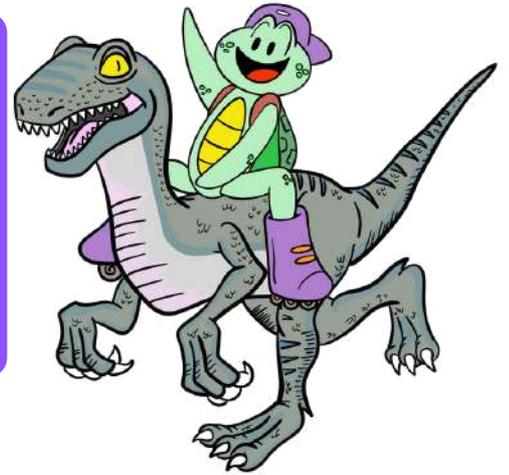
## 2. Uma aventura jurássica!

Inspirados em Isauro, que tal descobrir mais sobre os dinossauros?



Em grupos, conversem sobre filmes, livros, desenhos, jogos, personagens, etc. que tenham dinossauros. O que vocês lembram sobre eles? Como normalmente os dinossauros são apresentados nessas produções?

Conversem sobre o que vocês consideram que pode ser verdadeiro e o que é invenção sobre os dinossauros.

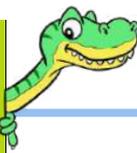


I. Seguindo as orientações de seu/sua professor (a), faça uma pesquisa sobre os dinossauros. No quadro abaixo, escreva três **FATOS** e três **MITOS** sobre eles. Se precisar, consulte o dicionário e converse com seus colegas e professor(a) para perceber melhor a diferença entre essas palavras.

	É FATO!	É MITO!
1		
2		
3		



Leia uma notícia recente sobre dinossauros:



Visite um museu pelo computador:



Conheça um museu de zoologia:





Quando você precisa descobrir se uma coisa é verdadeira ou quer aprender algo novo, como costuma realizar suas pesquisas? Hoje em dia, os piores inimigos do conhecimento são as *fake news*, “notícias falsas” em inglês. Você sabe o que são? Conheça os Caçadores de Fake News e aprenda mais sobre esse assunto. Ouça o podcast do episódio número 1, “Como nascem as Fake News”, mas você pode ouvir toda a série se desejar.



Em grupos, elaborem um **cartaz** com algumas notícias que vocês checaram e constataram ser falsas, usem esse espaço para fazer um alerta e compartilhar dicas de como outras pessoas também podem se proteger das *fakes news*.



Para ampliar a sua pesquisa, assista ao episódio “Notícias”, do quadro Desafio do Dia do Programa Saberes em Casa.



## II. Leitura virtual!

Acesse o site do Serviço Geológico do Brasil (SGB) e leia o livro digital *A paleontologia e os fósseis*, feito especialmente para as crianças de todo o Brasil. [Acesse o QR CODE.](#)

### Dica

O site também oferece atrações como jogos, dinossauros para recortar e montar, outros livros virtuais, vídeos, etc. Navegue em galerias, histórias, passatempos, *quizzes*.





Acesse o YouTube e assista ao vídeo "Iberê Thenório ensina a fazer um fóssil". Realize a experiência apresentada no vídeo, **depois** preencha o seu relato científico na ficha abaixo:



Título da experiência:

---

Hipótese (o que achei que iria acontecer):

---

---

Materiais (tudo o que usei para fazer a experiência):

---

---

---

Procedimentos (como fiz a experiência):

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Conclusões (o que aprendi):

---

---

---

---

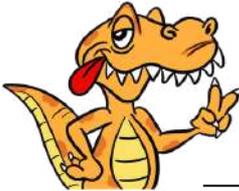
---



Escreva nomes de alguns elementos que podem se tornar fósseis com o passar do tempo:

\_\_\_\_\_

### Herbívoro ou carnívoro?



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



No livro de Pedro Bandeira, Galileu tenta a todo momento mostrar Isauro para os adultos, mas sempre recebe a mesma resposta: “-Dinossauros não existem há milhões de anos!”. Você sabe por que todos respondiam assim? Converse com sua turma sobre isso, vocês teriam acreditado em Galileu?



Existem algumas teorias sobre a extinção em massa dos dinossauros. A mais conhecida e aceita pelos cientistas diz que um objeto, possivelmente um asteroide ou o pedaço de um cometa, colidiu com a Terra, formando uma enorme cratera, hoje conhecida como “Cratera de Chicxulub”, em Yucatán, onde atualmente está localizado o México. Com a colisão, as condições de vida dos seres vivos mudaram bastante e muitos deles não resistiram.

Fonte: CNN Brasil. Nova teoria: pode não ter sido um asteroide que causou extinção dos dinossauros.



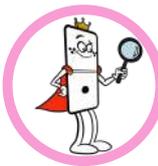
**III. De acordo com as orientações do seu professor, utilize o netbook para navegar pelo “Google Earth”.**

1. No campo de busca (Q), digite o nome do país onde está localizada a cratera;

2. Movimente o globo para perceber a localização e a distância entre o México e o Brasil. Se preciso, digite o nome dos países para encontrá-los. Você também pode aumentar e diminuir o zoom clicando nos sinais (+) e (-);

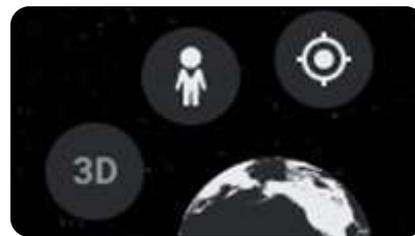


3. No campo de busca (Q), digite **Cratera de Chicxulub**, observe como é a localidade hoje em dia.



### Curiosidades!

Pesquise também outros lugares que você tem curiosidade em conhecer (países, cidades, pontos turísticos, etc.). Clique e arraste o **Pegman** (no canto inferior direito) para conhecer mais de perto o local desejado. Faça um passeio virtual por ele.



### Desafio

Quando os dinossauros foram extintos?

---

Qual é a diferença entre asteroides, cometas e meteoros?

---

---

---

### “3. Narigando” por aí... Um lugar para todo mundo!

Ser criança é ter um mundo de possibilidades aos nossos pés. É dar liberdade ao pensamento e ser o “narigador” que quisermos ser, exatamente como Galileu e sua turma na história.

Vamos lembrar o que isso significa? Releia o trecho da história das páginas 49 e 50, em que Galileu explica a Nildinha sobre o fato de ser um “narigador”.

Como bons narigadores, nesta proposta iremos seguir o exemplo de Galileu e Nildinha para explorar o local onde vivemos, conhecer melhor a nossa cidade, sua história e ampliar nosso entendimento sobre como chegamos até aqui. Preparados?



I. Galileu, passa por uma grande mudança em sua vida ao completar cinco anos de idade: sua família se muda de cidade! Leia novamente a **página 6** para lembrar. Como o **narrador** da história define os locais onde Galileu morava e onde passou a viver? Identifique e reescreva abaixo duas **frases** que apresentam essas características:



Na “cidade grande”, Galileu passou a circular por diferentes espaços, nos quais tem experiências marcantes. **Converse** com seus amigos e professores sobre como seria a vida de uma criança nos dois tipos de cidades citadas pelo narrador. Quais são as **diferenças** entre eles? Vocês conhecem lugares assim?

II. Dobre uma folha de sulfite ao **meio** e, em cada **metade**, desenhe como você imagina a vida das crianças nessas cidades. Antes de iniciar, reflita sobre as seguintes questões e tente representar o que pensou em seu desenho:

- A quantidade de habitantes de cada localidade é a mesma?
- Como são as moradias em cada local?
- Quais são os hábitos das pessoas em cada lugar? Onde e como se divertem?
- Como a natureza está presente em cada paisagem?



Seguindo as orientações de **seu professor**, pesquise imagens de diferentes tipos de **paisagens**. Em turma, comparem as imagens que encontraram e dialoguem sobre as semelhanças e diferenças. Classifiquem as imagens em um mural e respondam: Quais **tipos de paisagens** vocês conseguiram encontrar?

III. Um dos critérios para a classificação de cidades em “grandes” ou “pequenas” é o **contingente populacional**, ou seja, a quantidade de habitantes por área. Uma cidade pode ser considerada de grande porte se tiver mais de 100 mil habitantes; de médio porte se tiver entre 50 e 100 mil e de pequeno porte se for inferior a 50.000 habitantes.

a) Quantos habitantes você **estima** que há na cidade de Guarulhos?

[1] Extraído de “Pertencer”, texto de Clarice Lispector. Crônica publicada no livro “A descoberta do mundo”.

b) Pesquise e registre a quantidade de habitantes do município de acordo com o último **censo**. De acordo com o contingente populacional, Guarulhos é uma cidade de pequeno, médio ou grande porte?



Leia em voz alta as palavras **CENSO** e **SENSO**. O que você percebeu em relação ao som delas? Verifique o significado das palavras no **dicionário** e pense em quais situações devemos usar cada uma. Em turma, conversem sobre essas diferenças e discutam sobre pelo menos duas situações referentes a cada palavra.

Para ampliar a compreensão sobre as dimensões do local onde vivemos,  **siga as orientações de seu professor** e faça uma pesquisa para preencher o quadro abaixo:

#### PESQUISA SEGURA!

- Selecione com cuidado as fontes que irá utilizar em sua pesquisa. Sempre confirme as informações em mais uma fonte;
- Utilize fontes de informações confiáveis, como livros e sites de instituições oficiais e de credibilidade, que citem a origem das informações e quem são os autores das produções.

LOCAL	POPULAÇÃO
Escola	
Bairro	
Município	
Estado	
País	

#### Desafio

O município de Guarulhos está entre os 15 **mais populosos** do Brasil. ( ) Verdadeiro ( ) Falso

A população do Brasil corresponde a aproximadamente \_\_\_\_\_ vezes a população de Guarulhos.

#### "4. "Passa o tempo, tic tac..." - Os impactos nas paisagens

És um senhor tão bonito,  
Quanto a cara do meu filho,  
tempo, tempo, tempo, tempo...

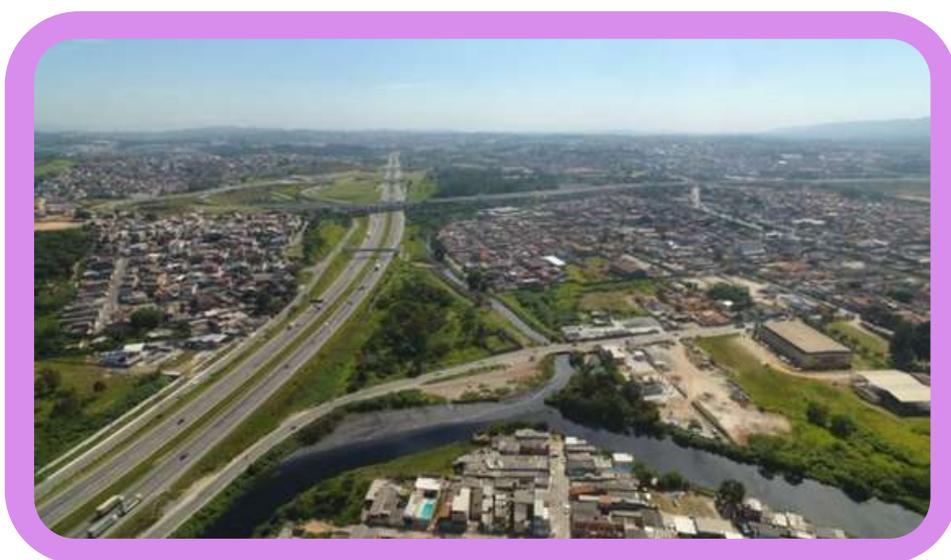
Caetano Veloso<sup>1</sup>

I. As cidades não se tornam "grandes" de uma hora para a outra, há um longo processo de ocupação do território para que isso aconteça. Observe as fotos de Guarulhos apresentadas abaixo e discuta com seus colegas e professores sobre as diferenças entre elas:



Fonte: Mural. Disponível em: <https://www.agenciainmural.org.br/quando-era-tudo-mato-imagens-registradas-ha-80-anos-mostram-formacao-das-cidades-na-grande-sp/>

Vista aérea do município de Guarulhos em 1939.



Fonte: Folha Metropolitana. Foto: Diego Secco/PMG. Disponível em: <https://www.fmetropolitana.com.br/guarulhos-sobre-da-11a-para-a-9a-posicao-no-pib-nacional/>

Vista aérea do município de Guarulhos nos dias atuais.

[1] Trecho da música "Oração ao tempo", composta por Caetano Veloso.



Nas páginas 95 a 103 você encontrará o **jogo (maluco) da memória** “Nosso lugar, Guarulhos!”. Neste jogo, os pares são compostos por imagens de equipamentos públicos, monumentos históricos e lugares da cidade de Guarulhos. Para jogar, basta recortar as peças e seguir as regras convencionais do jogo da memória.

- Escolha um dos lugares da cidade que ainda não conhece e pesquise sobre ele



Complemente seus estudos assistindo aos episódios “Galera na Região do Pimentas” e “Sobre a região do Pimentas”, do quadro Linguagens por Aí, do Programa Saberes em Casa.



## 5. Somos todos história

I. A história de cada pessoa, de um lugar ou de um povo é formada por muitas histórias diferentes que se desenvolvem ao longo do tempo. Em Guarulhos, assim como em todo o Brasil, a ocupação que fazemos desse território na atualidade é resultado de tudo o que já aconteceu por aqui muito antes da nossa chegada. Por isso, conhecer a nossa história, o processo de ocupação e modificação do nosso território é indispensável para entender como Guarulhos se tornou a cidade que é hoje e, principalmente, refletirmos sobre a sociedade que desejamos ser no **futuro**.



Você sabia que em Guarulhos temos muitas riquezas naturais e históricas, além de uma incrível diversidade cultural? O que você já conhece sobre a história de nossa cidade? Assista ao filme “MultipliCIDADE”, um documentário curta-metragem que fala sobre a relação entre a cidade e seus habitantes, passando por seus lugares emblemáticos e curiosos. O filme é uma produção da Terra Firme, com realização do Sesc.



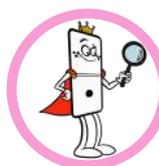
Para saber mais, assista ao episódio “Dona Guarulhos”, do quadro Linguagens por Aí, do Programa Saberes em Casa.



II. Como você pode perceber, Guarulhos é um lugar de muitas histórias e fatos importantes. A vida de cada guarulhense contribui para tornar essa cidade cada vez mais interessante. Que tal organizar um **livro** com sua turma sobre as vivências de vocês na cidade de Guarulhos?

Na página 107, você encontrará uma ficha para produção textual. Escreva um , você encontrará uma ficha para produção textual. Escreva um **relato pessoal** sobre a sua vida em Guarulhos. Você pode contar sobre um dia especial que viveu aqui, um lugar da cidade que conheceu, alguma amizade que te marcou, um fato que ocorreu em seu bairro ou algum outro relato que considerar interessante. Em seguida, destaque a página para colaborar com o livro que seu professor irá organizar.

**Lembre-se!** Um relato pessoal precisa apresentar ao leitor seus sentimentos, opiniões e conhecimentos sobre algum acontecimento ou experiência vivida.



### Curiosidades!

Se você gosta de aprender coisas novas sobre o lugar onde vive, certamente irá gostar de conhecer mais sobre Guarulhos assistindo aos vídeos abaixo:

- **SP Arqueologia** – Sítio histórico (Guarulhos, SP) – a arqueóloga Dra. Cláudia Plens, professora da Unifesp, mostra as ruínas de mineração do século XVI em Guarulhos. O vídeo está disponível no canal da Univesp no YouTube.
- **Guarulhos: A História de uma Cidade Diversa e Controversa** – um documentário curta-metragem que trata dos diferentes períodos e fatos da história do município. O vídeo está disponível no canal da AAPAH (Associação Amigos do Patrimônio e Arquivo Histórico de Guarulhos) no YouTube.



**...Mas, afinal, de onde vem o nome "Guarulhos"?**

III. Pesquise: Qual é a relação do nome Guarulhos com os povos originários que habitavam essa região? Faça um **resumo** nas linhas abaixo do que você descobriu.

---

---

---



Curiosidades! Pesquise e descubra outras palavras de origem indígena que fazem parte do nosso cotidiano. Você reconhece alguma? Aqui vão algumas sugestões: Ibirapuera; Jaçanã; paçoca; cacau; guaraná.

Toda pesquisa precisa ser confirmada em diferentes fontes confiáveis. Quais são as fontes de pesquisa que você pode utilizar para se certificar das informações que pesquisou nas propostas acima? Cite duas delas:

1.

---

2.

---



Assista um dos episódios do Programa Saberes em Casa para ouvir a leitura da obra *O tupi que você fala*, de Claudio Fragata, e aprender os números e alfabeto em tupi.



### Por dentro do assunto...

**É importante saber!** Apesar da escravização indígena e da perda do território nativo que resultou no desaparecimento de muitas etnias, os povos originários no Brasil resistem até os dias atuais e mantêm vivas suas culturas. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia, o IBGE, de acordo com dados de 2010, Guarulhos tem mais de **1,5 mil indígenas** de mais de vinte etnias que vivem no contexto urbano. Escreva no quadro abaixo o valor correspondente:

Classe dos Milhares			Classe das Unidades Simples		
6ª Ordem	5ª Ordem	4ª Ordem	3ª Ordem	2ª Ordem	1ª Ordem
Centenas de milhar	Dezenas de milhar	Unidades de milhar	Centena	Dezena	Unidade

IV. Atualmente, temos em Guarulhos a **Aldeia Multiétnica “Filhos Dessa Terra”**, local em que indígenas guarulhenses vivem, promovem e protegem a cultura de diferentes etnias brasileiras. Leia o texto abaixo para aprender mais sobre a diversidade cultural do nosso município.



## Cemea Chico Mendes promove evento sobre arte e cultura indígena

Por Danielle Andrade

Publicado em 06/09/2022

230

visualizações



Na última semana o Centro Municipal de Educação Ambiental Parque Chico Mendes promoveu um evento sobre as culturas brasileiras indígenas com a presença de integrantes da Aldeia Multiétnica Filhos Desta Terra, do Cabuçu. A ação envolveu estudantes da rede municipal e a comunidade da região a fim de abordar as diversas características e curiosidades dos povos nativos presentes em diferentes áreas do país.

A iniciativa contou com mostra da diversidade cultural indígena, compartilhada por meio de linguagens como canto, dança, pintura corporal, história e geografia indígena, roda de conversa, comidas típicas, arco e flecha e artesanato. A Reserva Indígena Multiétnica Filhos Desta Terra reúne as etnias Tupi, Kaimbé, Pankararu, Kariri-Xocó, Pankararé, Kiriri, Xucuru Kariri e Guajajara. Na sexta-feira (2) a programação foi direcionada aos alunos da EPG Chico Mendes, unidade escolar localizada no complexo do parque. Todas as turmas do período da manhã e da tarde participaram das oficinas espalhadas em diferentes espaços no local.

Awá Kuaray Werá, liderança indígena da aldeia e da etnia Tupi, compartilhou inúmeros conhecimentos sobre a história e a geografia dos povos indígenas para as crianças.

Os alunos também tiveram a oportunidade de conhecer o ritmo contagiante das danças e cantos, acompanhados por instrumentos criados pelos próprios índios e feitos de sementes, entre outros materiais obtidos na natureza.

“A História precisa ser contada pela nossa nação indígena, que sempre esteve aqui. Só no Brasil são 305 etnias e 274 línguas indígenas, por isso precisamos compartilhar a nossa identidade, enfrentar os preconceitos e resistir ao tempo”, contou Awá, que chegou a Guarulhos há 22 anos.



Na quadra da escola foi realizada uma oficina de artesanato com as integrantes Maria Pankararé e Edvania Pankararé para a confecção de 700 colares de sementes, pintura corporal com Ana Xucuru Kariri e Jesse Kaimbé, além de muita diversão para acertar o alvo com a atividade de arco e flecha com os indígenas Moisés Paulino Pereira e Janilson Miguel, da etnia Pankararu.

"A hora da dança foi a parte mais divertida. Esta foi a primeira vez que conhecemos e aprendemos de perto com os indígenas", contou o aluno Guilherme Siqueira, do 5º ano da EPG Chico Mendes.

Além de apresentação da culinária indígena, o encontro propiciou ainda degustação de chá de ervas medicinais e a tapioca, conhecida como bejú, preparada com mandioca pelas indígenas Simone Pankararu e Clenilda da Silva, da etnia Kaimbé.

"A ação proporcionou aos alunos e munícipes uma experiência rica de imersão na cultura indígena. Os jovens aprenderam, colocaram a mão na massa, interagiram com os índios e se emocionaram com toda a riqueza presente na cultura dessa população em Guarulhos. Foi um importante trabalho de sensibilização sobre a importância da diversidade cultural e a história dos nossos indígenas", destacou Alan Thiago Felicíssimo, coordenador do Cemea Chico Mendes. No final de semana as atividades seguiram abertas ao público em geral.



Fonte: <https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/siseduc/portal/site/detalhar/conteudo/5783/>

a) Registre as seguintes informações sobre o texto:

Gênero textual	
Esfera de circulação	
Autoria	
Data da publicação	
Onde foi publicado	

b) Escreva, em uma frase, o assunto principal do texto que você leu.

---

---

c) De acordo com o texto, cite os elementos da cultura apresentados pelos indígenas guarulhenses, na visita à escola, que podem preencher o quadro abaixo:

Nome da aldeia	
Etnias	
Cultura corporal	
Arte	
Culinária	

V. Siga o roteiro abaixo para realizar a próxima proposta:

a) Localize e **circule** no texto os nomes dos **equipamentos públicos urbanos** relacionados aos fatos citados (escola, parque e Centro Municipal de Educação Ambiental). Estes equipamentos estão localizados em um bairro de Guarulhos chamado **“Pimentas”**.

b) Encontre no texto e **circule** o nome do **bairro** onde está localizada a Aldeia Multiétnica “Filhos Dessa Terra”.

c) Com base nessas informações, crie uma **legenda com cores** para localizar o bairro de alguns lugares da cidade no mapa. Acrescente a legenda outros equipamentos públicos e locais que julgar importante ou que seu professor indicar. Não esqueça de **colorir o mapa de acordo com a legenda** que você determinou.

COR	LUGAR	BAIRRO
<input type="radio"/>	EPG Chico Mendes	
<input type="radio"/>	CEMEA Chico Mendes	
<input type="radio"/>	Aldeia Multiétnica Filhos Dessa Terra	
<input type="radio"/>	Sua escola:	
<input type="radio"/>		
<input type="radio"/>		
<input type="radio"/>		



Complemente seus estudos assistindo aos episódios “Galera na Região do Pimentas” e “Sobre a região do Pimentas”, do quadro Linguagens por Aí, do Programa Saberes em Casa.





d) Que unidade de medida está padronizada na escala do mapa?

---

e) O que a escala representa neste mapa?

---

---

---

f) Que distância podemos estimar entre os pontos mais distantes do mapa?

---



Assista à animação "Pajerama", no canal do Instituto Socioambiental, uma ficção produzida por Leonardo Cadaval que nos faz refletir sobre como indígenas e não indígenas se relacionam com o meio ambiente, assim como os conflitos que surgem dessa interação.



## 6. Narigadores também brincam

I. Você consegue imaginar quantas crianças já habitaram Guarulhos desde os primórdios da nossa cidade? Grande parte delas eram crianças indígenas, já pensou em como era a infância antes do processo de urbanização?

Leia abaixo a descrição de uma das brincadeiras das crianças Kalapalo que atualmente vivem no Parque Indígena do Xingu, no Mato Grosso, o nome da brincadeira é Toloí Kunhügü.

Essa brincadeira acontece na beira de uma lagoa ou de um rio. Quem propõe a brincadeira assume o papel de um gavião e será o "dono" da brincadeira. O "gavião" desenha na areia uma grande árvore, cheia de galhos, e as outras crianças fingem ser passarinhos. Cada "passarinho" escolhe um galho, monta o seu ninho e senta-se lá. O gavião sai à caça dos passarinhos, que saem dos seus ninhos e se reúnem num local bem próximo à "árvore", batendo os pés no chão e provocando o gavião com uma graciosa cantoria.

O gavião avança lentamente na direção dos passarinhos. Já bem perto do grupo, dá um pulo e tenta pegar os passarinhos que começam a correr em todas as direções, fazendo muitas manobras para distrair o gavião. Para descansar, protegem-se nos seus ninhos. O gavião, quando consegue apanhar um dos passarinhos, prende-o no seu refúgio, que fica próximo ao pé da árvore. O último passarinho que conseguir escapar e não ser "caçado" pelo gavião, se transforma no novo "gavião" e "dono" da brincadeira, que recomeça.



- Seria possível brincar de **Toloi Kunhügü** na escola? Quais adaptações seriam necessárias? Experimentem!
- Criem a versão de vocês para a brincadeira. Como vocês poderiam chamá-la?

---

Em turma ou em pequenos grupos, brinquem **da versão que criaram** de Toloi Kunhügü. Após a brincadeira, **desenhe** como foi a vivência.

### Brincadeira de criança

Tem cabra-cega, jogo de taco.  
Tem peteca e boneca.

Brincadeira de criança  
Tem pega-pega, jogo de bola  
Tem pandorga e argola

Brincadeira de criança  
Tem cantiga de roda, jogo da velha  
Tem estátua e pula corda.

Brincadeira de criança  
Tem casinha, jogo de xadrez  
Tem dominó e amarelinha.

Brincadeira de criança  
Tem meninos galopando nuvens  
Embalados em carrinhos de rolimã  
E meninas astronautas pilotando naves.

5  
Maria Rita

II. No livro “O dinossauro que fazia au-au”, vimos que Galileu e seus amigos costumavam brincar de serem o “Império dos Navegadores”. Sabemos também que a cultura brasileira é rica em brincadeiras de origem indígena. Conversando com seus colegas, relembrem as diferentes formas de **brincar na cidade** em que vocês vivem e preencham os campos abaixo com as suas brincadeiras preferidas:

### Em Guarulhos, brincamos ...

sem materiais 

com materiais 

com brinquedos "comprados" 

[1] Extraído de MORCELLI, Amélia; RITA, Maria; PY, Maria das Graças. Poemas para brincar. 1ª ed. Santa Maria, 2015. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/414/2019/01/Poemas-Para-Brincar.pdf>. Acesso em 14/09/2022.



III. Faça uma produção textual e uma ilustração em seu caderno para divulgar a sua brincadeira preferida aos colegas de turma. Procure expressar o que sente ao brincar e o quanto essa brincadeira é interessante para você. Seguindo as orientações de seu professor, escolha uma das propostas a seguir para a sua produção:

**1**  
Uma **parlenda** ou **adivinha** para a sua brincadeira preferida.

**2**  
Uma **crônica** contando sobre um dia especial em que brincou disso.

**3**  
Um **texto instrucional** ensinando às pessoas como jogar ou brincar.



Assista ao vídeo “Así Vivo Yo” no YouTube, uma animação em stop motion feita por crianças indígenas da comunidade Piraoa de Betania del Topocho, no estado do Amazonas, na Venezuela. Na produção, as crianças compartilham um pouco do seu dia a dia contando uma história imaginada por elas. Inspirado(a) no documentário, que história você contaria para ilustrar o seu cotidiano? Experimente!





**Daiara Tukano** é artista, intelectual, educadora e comunicadora indígena brasileira. A artista pintou o mural “Selva Mãe do Rio Menino” para o Circuito Urbano de Arte (CURA) 2020, sendo o maior mural de um artista indígena em todo o mundo, com 1.000m<sup>2</sup>, localizado em Belo Horizonte, Minas Gerais (MG). Acesse o QR Code e leia uma **notícia** sobre esta obra:



Fonte: Site da artista.



**Selva Mãe do Rio Menino**, 2020. Daiara Tukano, CURA, 2020.

Fonte: Site da artista (<https://www.daiaratukano.com/bio>)



“Conheça a autora do maior mural feito por artista indígena do mundo, em BH”, escrita por Lígia Nogueira para o site Ecoa.

## 7. Mais sobre nós



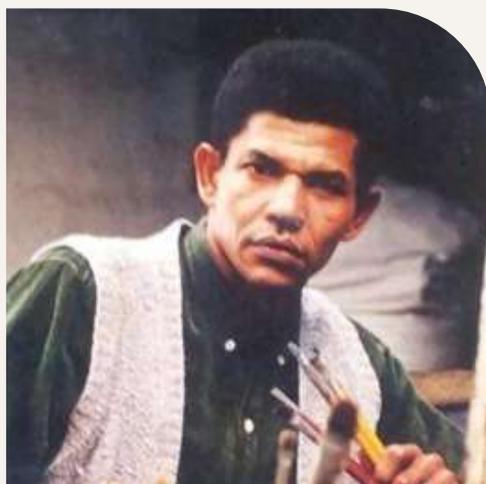
**Igualdade.** Óleo sobre tela, 1999. Haroldo Santos.

**Haroldo Santos** nasceu na Bahia e se mudou para Guarulhos ainda muito jovem. Foi aqui que se tornou um artista plástico reconhecido até mesmo no exterior. O artista faleceu em 2017, mas deixou um precioso legado para a Arte de nossa cidade. Vamos conhecer um pouco melhor a sua trajetória?

## Colorindo a cidade

Texto: Jéssica Batista

Fotografia: Márcio Monteiro



Provavelmente você já viu o trabalho dele. Em praticamente toda Guarulhos existem as pinturas de Haroldo Santos. A história do artista plástico parece ter sido retirada de um livro dos tempos coloniais. O filho de português com baiana teve que se mudar de sua vida confortável em Itajuípe, na Bahia, para São Paulo com sete anos.

Já na cidade, viveu em uma pensão com sua mãe e seus irmãos e com o alto preço do aluguel, faltava até para comer. Quando Haroldo se viu nessa situação resolveu mudar: “A cultura que meu pai me deu é que Deus não é pobre. Eu não queria passar por aquilo”, diz.

Começou trabalhando como ajudante de pedreiro e pegava os restos de tinta das construções para pintar. “A arte não começa com você, ela simplesmente nasce com ela”, completa. Por intermédio de um amigo, ficou sabendo de um terreno baldio na vila São Rafael. Mudou-se com toda família e montou uma casa de pau-a-pique. “Mas como minha mãe tinha um bom coração, foi chamando todos que conhecia para morar no terreno. Acho que formei a primeira favela de Guarulhos (risos)”, conta.

Na adolescência, passou a morar em uma pensão e dava aulas de desenho na Sociedade Amigos do Gopoúva. Após um ano servindo o Exército, voltou à cidade e começou a fazer fachadas com pintura a revólver, o que era uma novidade para a época: “Eu comecei a fazer grafite e pintava principalmente boates. Pintei praticamente Guarulhos toda”.

Sua guinada na carreira foi durante o show de uma cantora argentina onde, por acaso, se tornou cenógrafo do espetáculo. Depois disso, Haroldo realizou trabalhos para diversas emissoras de TV. Para ele, os cenários eram muito fáceis de fazer, já que ele estava acostumado com um ritmo acelerado de trabalho: “Eu tinha que ser rápido, mas principalmente na TVS (atual SBT). O Silvio Santos chegava ao cenário, contava que tinha tido um sonho e nós tínhamos que mudar todo o tema de repente”.

Houve uma época ainda que Haroldo juntou-se com cinco artistas e foram para a Europa: “Fiquei dois anos lá somente para juntar o dinheiro. Enquanto meus amigos compraram carros, eu comprei minha casa e montei meu ateliê”.

Ele tem dois ateliês, um no centro e outro na Água Azul; é casado e tem quatro filhos. “Sinto-me o homem mais feliz do mundo por poder trabalhar fazendo o que gosto e ganhar dinheiro com isso”. Hoje, as pessoas procuram seus serviços para que faça retratos. Até o presidente Lula foi retratado pelos pincéis de Haroldo, que o entregou pessoalmente. O quadro pode ser visto no Centro Municipal de Educação Adamastor Centro.

Reportagem publicada originalmente em 2009 na Revista Guarulhos e reproduzida em matéria de Valdir Carleto, no site Click Guarulhos, sob o título “Faleceu o artista plástico Haroldo Santos”. Disponível em: <https://www.clickguarulhos.com.br/2017/11/24/faleceu-o-artista-plastico-haroldo-santos/>. Acesso em 15/09/2022.

I. Na tela “Igualdade”, Haroldo Santos faz uma homenagem ao Brasil, ao estado de São Paulo e à cidade de Guarulhos. Observe a pintura com atenção e analise os elementos que indicam:

Município de Guarulhos	
Estado de São Paulo	
Brasil	

II. Considerando a vida e a obra do artista Haroldo Santos, **converse e responda** com seus professores e sua turma:

- a) O que são símbolos? Qual é a função social dos símbolos oficiais?
- b) Como você percebeu a “Igualdade”, título da obra, na pintura?

III. Leia o texto e responda as questões a seguir:



#### Samba-Enredo da Unidos do Jardim São João

Ôô vai balançar, bate palma arquibancada,  
São João aqui chegou, pra levantar o seu astral,  
contando a história desse bairro de valor,  
vai comunidade contar forte e com amor.

Viajando ao passado, onde tudo começou,  
japoneses e portugueses, a terra lavrou,  
na Fazenda da Candinha, um grito forte ecoou,  
é liberdade, o negro então festejou.

Saudade da velha viola, das cantorias, à luz do luar,  
amanhecer com os pássaros a cantar,  
o cheiro de flor exalava no ar, como é bom recordar.  
O comércio cresceu, evoluiu, o transporte se modernizou,  
hoje canto com toda emoção, eu te amo Jardim São João.

Aeroporto trouxe o progresso pra região,  
dezesseis bairros ao seu redor,  
gente de todo lugar, em comunhão nessa avenida,  
em amarelo, azul e branco, todos a festejar.

**Autores:** Negrão Poeta / Zé Veloso / Mara do São João. Guarulhos, carnaval de 2011.

**Fonte:** CAMPOS, Daniel Carlos de; OLIVEIRA, Elton Soares de; FERREIRA, José Abílio. **Revelando a história do São João e região:** nossa cidade, nossos bairros! São Paulo: Noovha América, 2011.

a) O que é um **samba-enredo**? Qual é a sua importância para a **cultura** brasileira?

---

---

---

b) Localize três características do bairro **Jardim São João** que são mencionadas no samba-enredo. Circule no texto os versos que contêm essas informações.

---

---

---

c) Pesquise sobre a **Fazenda da Candinha** e converse com seus colegas e professores: por que a Fazenda é um marco histórico para nossa cidade?

---

---

---

d) O que a palavra **progresso** significa no verso abaixo? Cite exemplos.

/Aeroporto trouxe o progresso pra região,/

---

---

---

---

IV. Usando lápis coloridos, pinte as **rimas** presentes no texto. Use cores diferentes para cada uma. **Como você cantaria esse samba-enredo?** Experimente sua versão com seus colegas.



Assista aos vídeos do quadro Linguagens por aí, do Programa Saberes em Casa:

- Galera na região do São João
- Brincando na região do São João
- Sobre a região de Cumbica



## 8. "Narigando" mais de perto - pelo bairro!



Todos os lugares importantes em nossas vidas passaram por transformações ao longo dos anos. Em turma, organizem uma **exposição fotográfica** na escola que mostre as diferenças e modificações da paisagem no decorrer do tempo. Procurem retratar:

- Lugares importantes no bairro e na cidade;
- No local onde você vive;
- Na sua escola.

De acordo com as orientações do Professor, decidam coletivamente sobre:

- o **título** da exposição;
- o texto de **apresentação** da exposição;
- a **ficha técnica das obras** que serão expostas (título, legenda, data, autoria);
- o **material de divulgação** da exposição (cartaz, folhetos, banner digital, etc.);
- o convite para a exposição;
- a organização do(s) **espaço(s)**, dos **materiais** e do **tempo** (data e horário).

I. No livro "O dinossauro que fazia au-au", o **narrador** explica que no terreno onde Galileu e seus amigos costumavam fazer suas expedições havia uma construção abandonada há muito tempo. **Você observa coisas assim em seu bairro?** Além disso, havia uma praça pública próxima ao prédio onde Galileu morava e uma universidade, locais onde podia viver suas aventuras. **O que há nas redondezas do local onde você vive?** Registre na página seguinte.

No meu bairro tem um lugar...	
...onde encontro alguma forma de arte.	
...em que muitas pessoas se reúnem.	
...onde podemos cuidar do nosso corpo.	
...que para mim é divertido!	
...onde adquiro conhecimento sobre coisas diversas.	
...que eu gostaria que fosse muito diferente.	
...onde encontro pessoas queridas.	
...onde posso brincar!	
...que eu não gosto nem um pouco!	
...que eu gosto muito!	

II. Pensando nos lugares que você destacou no quadro acima, escolha uma forma de representar o lugar que mais marcou sua vida, **pode ser um desenho, um poema, uma história em quadrinhos ou outra produção combinada com seu professor**. Use seu caderno ou outros materiais que desejar.

**Para iniciar, responda:**

a) Quantos anos você tinha quando este espaço se tornou importante para você?

---

b) Quais modificações ocorreram neste espaço ao longo do tempo?

---



---

c) Sua produção irá ressaltar o tempo passado ou presente?

---

## 9. É possível controlar o tempo?

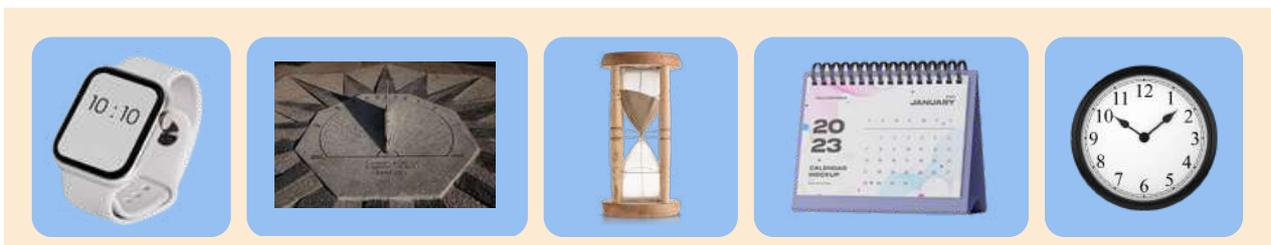
**Cada segundo é tempo para mudar tudo  
para sempre.**

**Charles Chaplin**

Releia o diálogo entre Galileu e o Raio de Sol que está na página 22 do livro de Pedro Bandeira. Converse com um colega:

Que relação Galileu percebeu entre a posição do Raio de Sol e os ponteiros do relógio?

Observe as imagens a seguir. Conhece todas as invenções? Qual é o tema comum a todas elas? Para que servem?

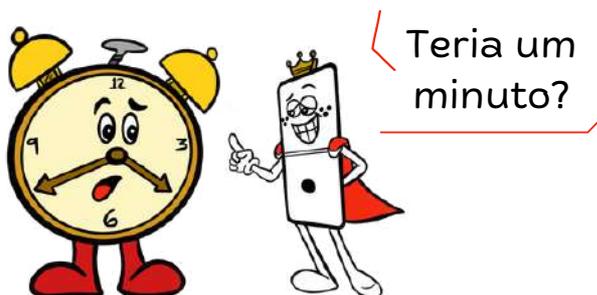


Fontes: Freepik e Prefeitura de Santos/SP (<https://www.santos.sp.gov.br/?q=noticia/relogio-de-sol-na-orla-de-santos-passa-por-servicos-de-revitalizacao> - foto de Isabela Carrari)

**I. Em pequenos grupos**, seguindo as orientações de seu professor, escolham um dos objetos apresentados e realizem uma **pesquisa** sobre ele para responder às seguintes perguntas:

- Como se chama?
- Para que serve?
- Quando surgiu?
- Quem criou?
- Ainda é utilizado?
- Que importância teve para a história da humanidade?

Cada grupo irá apresentar suas descobertas aos demais por meio de cartazes, folheto informativo, dramatização, vídeo ou outra produção combinada previamente com o professor.



## Planejamento da pesquisa

Qual objeto escolhemos pesquisar?	
Que fonte de pesquisa vamos utilizar?	
Como iremos registrar o que aprendemos?	
Como iremos apresentar o que aprendemos?	



Você sabe o que é uma CLEPSIDRA?

Você sabia que a humanidade já usou o fogo para medir o tempo?  
Como isso funcionou?



De que maneira você organiza o seu tempo no dia a dia? O que passa mais tempo fazendo? Como poderia melhorar sua organização?

**II.** A invenção dos diferentes instrumentos de marcação do tempo contribuiu muito para o desenvolvimento científico e tecnológico da humanidade. Para você, qual é a invenção ou descoberta científica mais marcante da história? Por quê?

---

---

---

**III.** O que você acha que ainda não foi inventado e que seria muito necessário para nossas vidas hoje em dia? Por quê?

---

---

---

**IV.** Na página 109, faça um desenho da invenção que você imaginou e preencha a ficha técnica dela. Em seguida, recorte e monte com seus colegas um **painel** com as invenções de sua turma, não se esqueça de dar um título à coleção.

## 10. Palavra de um palhaço!

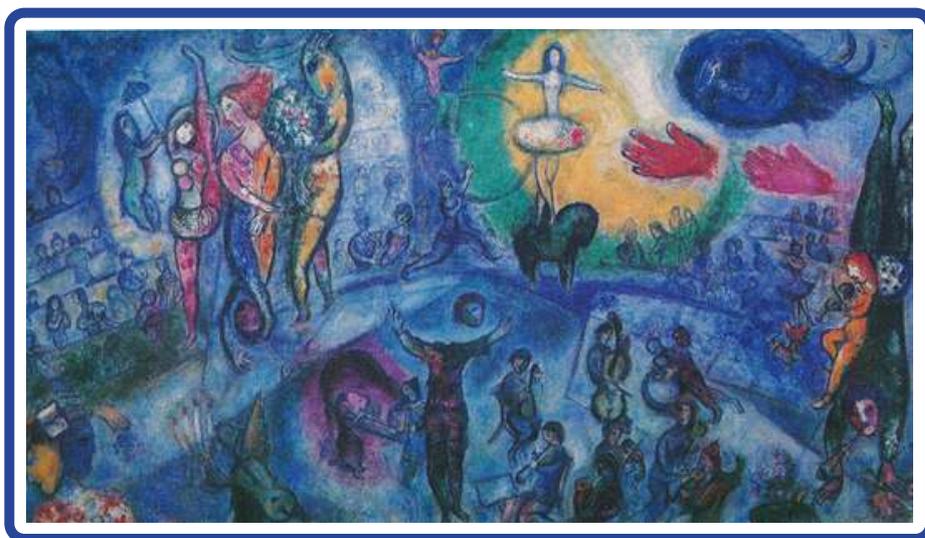
O mundo é uma escola  
A vida é o circo  
Amor: Palavra que liberta  
Já dizia o profeta

*Marisa Monte*<sup>6</sup>

I. Releia a página 32 do livro “O dinossauro que fazia au-au”, de Pedro Bandeira. Observe a ilustração da página 33 do livro, converse com seus colegas e professores sobre as questões abaixo:

- Que emoções e sensações são indicadas pela ilustração dos personagens cantando e tocando?
- De acordo com o texto, por que o circo se chamava Maxambomba? Qual é o sentido que o autor deu para essa palavra?
- Ao descrever a Nildinha, com quem o narrador está dialogando?
- Quando se fala em circo, o que vem à mente de vocês? Que sentimentos e lembranças o circo desperta?

II. Observe com atenção a representação que **Marc Chagall (1887-1985)**, artista bielorrusso-francês, fez do circo. Chagall foi associado a vários estilos artísticos, produziu desde pinturas e desenhos até cerâmicas, tapeçarias, vitrais e outros. Além de temas oníricos, ou seja, relacionados aos sonhos, o artista também retratava o terror da perseguição nazista aos judeus, temas da vida cotidiana e de sua infância. Por gostar muito do circo, esse era um tema presente em sua obra.



Fonte: Le Grand Cirque (1956). [https://en.wikipedia.org/wiki/Le\\_Grand\\_Cirque\\_\(1956\\_painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Grand_Cirque_(1956_painting))

Agora, observe o que pintou **Cândido Portinari**, artista brasileiro (1903-1962). Portinari foi um dos grandes nomes da pintura do Modernismo brasileiro. Nasceu no interior de São Paulo, numa cidade chamada Brodowski, cidade esta que influenciou grande parte de sua obra, inclusive "Circo" (1933). Sobre isso, disse Portinari: – *Sentia-me feliz quando chegava um circo. Vinha de terras estranhas. Todo o meu pensamento se ocupava dele.*



Fonte: <https://arteeartistas.com.br/candido-portinari-biografia-resumida/>

Converse com seus colegas e professores sobre as questões abaixo:

- Você identifica elementos das artes circenses nas pinturas? Quais?
- O que você acha do uso que Chagall e Portinari fizeram das cores e dos traços na pintura? São semelhantes ou diferentes? Em que sentido? O que elas te fazem pensar, imaginar e sentir?
- O que essas imagens trazem à sua memória sobre o circo?
- Com qual estilo você mais se identifica?

Inspirados por esses artistas e pensando sobre qual o seu estilo de **desenho e/ou pintura**, faça sua criação com o tema "circo". Antes de iniciar a sua **produção artística**, pesquise outros artistas visuais que retrataram o circo. Utilize materiais diversificados em sua produção.



A **Cia Sapato Velho** produziu uma série com três episódios, intitulada "Uma viagem pela história do circo", em que o palhaço Tatuí conta curiosidades e fatos sobre as artes circenses desde os seus primórdios até sua chegada ao Brasil.

“Uma viagem pela história do circo 1”

Palhaços



“Uma viagem pela história do circo 2”

O circo e seus integrantes



“Uma viagem pela história do circo 3”

A chegada do circo ao Brasil



Converse com seus professores e colegas:

- Sua escola já realizou algum passeio para o circo? Você participou?
- Quais artes circenses vocês já conhecem?

Escreva qual arte circense é a sua preferida e o porquê.

---

---

---

---

III. Leia o texto a seguir.

### Benjamim de Oliveira - um dos grandes nomes do circo no Brasil

Considerado um dos grandes artistas de nossa história, Benjamim de Oliveira foi compositor, cantor, ator, palhaço de circo, idealizador e criador do primeiro circo-teatro.

O artista, considerado um dos primeiros palhaços negros brasileiros, teve papel fundamental no desenvolvimento do cinema e do circo no Brasil, sendo reconhecido por suas grandiosas criações e produções.

Em 2021, o Itaú Cultural apresentou a vida e a obra de Benjamin de Oliveira em uma **Ocupação Artística**, você conhece esse tipo de exposição cultural? Como você a descreveria?



## Benjamim de Oliveira

Respeitável público, o circo de Benjamim de Oliveira (1870-1954) chegou! A 54ª Ocupação Itaú Cultural apresenta a vida e a obra de um dos mais importantes artistas circenses do Brasil. Benjamim começou sua jornada como palhaço e, durante mais de cinco décadas, atuou nos palcos-picadeiros e bastidores do circo. **Artista múltiplo**, foi também ginasta, acrobata, músico, cantor, dançarino, ator, autor de músicas e peças teatrais e diretor de companhia.

Nascido em Pará de Minas (MG), filho de uma mulher escravizada com o capataz da fazenda, fugiu com o circo aos 12 anos, quando iniciou sua formação artística. Aos 19, foi palhaço pela primeira vez. Viajou com diversos circos por cidades de Minas Gerais, São Paulo e Rio de Janeiro. Entre seus feitos, é quase unânime a ideia de que foi um dos precursores do circo-teatro no Brasil, além de ter gravado discos e atuado em filmes.

Benjamim não foi o primeiro, nem o único, muito menos o último. Sua história e trajetória carregam ancestralidade e contemporaneidade. Para quem veio depois, legado. Por isso, esta Ocupação se desenvolve como uma espiral, apresentando a família e a carreira deste artista, mas também representando o circo no Brasil entre o final do século XIX e o começo do XX. Destaque para pessoas com quem articulou, criou e contracenou. Fotos dos circos e de Benjamim em cena, anúncios dos espetáculos em jornais, revistas e matérias da época, fonogramas de músicas interpretadas por ele e por seus companheiros de composição.

O programa Ocupação Itaú Cultural homenageia artistas e intelectuais brasileiros, estimulando o diálogo com novas gerações por meio do espaço expositivo e de ações on-line, como o site [itaucultural.org.br/ocupacao](http://itaucultural.org.br/ocupacao). Depois de apresentar personalidades ligadas à música, ao cinema, às artes visuais, à literatura e ao teatro, entre outras formas de expressão, o programa celebra, pela primeira vez, o circo. No centro o picadeiro e nele Benjamim de Oliveira.

### Itaú Cultural

Fonte: Texto disponível no site do Itaú Cultural (<https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/benjamim-oliveira/>).  
Imagens extraídas de: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Benjamin\\_de\\_Oliveira](https://pt.wikipedia.org/wiki/Benjamin_de_Oliveira) e <https://doutoresdaalegria.org.br/blog/a-historia-e-a-contribuicao-do-palhaco-benjamim-de-oliveira-sao-contadas-em-livro/>. Grifos do texto original.



Consulte o texto e preencha as curiosidades abaixo sobre a vida de Benjamim de Oliveira.

Tempo de carreira nas artes circenses	
Ano de nascimento e falecimento	
Idade de início do trabalho artístico como palhaço	
Estados brasileiros onde se apresentou	
Manifestações artísticas que desenvolveu	



Acesse o site da Ocupação pelo QR Code e siga os seguintes passos:

- Assista aos vídeos com o teaser da Ocupação em duas versões: para ouvintes e em Libras. Reflita: Como a mensagem foi transmitida em cada um deles?
- Aprecie as fotos da Ocupação.



#### IV. Carlitos - Um palhaço nos cinemas

CHARLES CHAPLIN foi um ator, comediante, diretor, compositor, roteirista, cineasta, editor e músico britânico que viveu entre os anos de 1889 e 1977, sendo um dos grandes nomes do cinema mudo. Chaplin ficou mundialmente famoso por sua atuação usando mímicas e fazendo um tipo de humor chamado de “pastelão”. Dessa forma, ao criar a personagem “Carlitos”, um pobre andarilho com jeito de “cavalheiro”, Chaplin apresentou ao mundo um novo jeito de fazer comédia e de discutir os assuntos mais importantes do seu tempo.



Assista a um pequeno trecho do filme “O circo”, de 1928, disponível no YouTube.





## V. Lá vem a Blablação!

Vocês já pensaram em criar uma cena, interpretar uma personagem? Já pensaram em fazer cinema ou teatro? Sabiam que para criarmos cenas teatrais existem diversos caminhos? Um deles são os **jogos teatrais**. Vamos aproveitar que assistimos a um trechinho do filme “O circo” e experimentar um jogo no qual **não** usaremos falas em português? Falaremos em “**Blablação**”.

A blablação é a substituição das palavras por sons, mas como estamos falando de uma cena, assim como Carlitos (Chaplin), precisamos nos fazer entender. Ou seja, quem está assistindo precisa entender o que estamos fazendo. E como fazemos isso? Por meio da expressão de nosso corpo e das ações que realizamos. Por exemplo, no filme entendemos que Carlitos está pedindo ajuda quando balança seu lenço para fora da cela com uma expressão facial e corporal de muito medo do leão, certo? Então esse é o caminho, a expressão corporal e as ações que faremos. Ah, esqueci de contar para vocês, esse jogo teatral é um jogo de improviso! Como assim? Já vou explicar. Antes de começar a jogar, vamos nos dividir em duplas e cada dupla deve definir: Quem (personagem)? Onde? e O quê? Depois disso um grupo joga e os outros assistem. É simples, com essas definições em mente (quem, onde e o quê) é só se jogar e **improvisar a cena sem fala e com blablação**. Aí vão dois exemplos para entenderem melhor:

	Quem? (personagem)	Onde?	O quê?
Exemplo 1	Professor e educando	Sala de aula	Ensinando matemática
Exemplo 2	Os palhaços e o público	No circo	Os palhaços tentam de tudo, mas não conseguem fazer o público cair na risada.

Com isso definido, é só jogar e durante o improviso vamos descobrir o que cada participante faz, como reage, se ele presta atenção, se entende e como essa situação se desenrola. Aproveitem para explorar as diversas possibilidades de sons! Brinquem com ritmos, alturas, tons, velocidade e diferentes sonoridades.

No improviso, pode-se também fazer a tradução da blablação. Neste caso apenas quem fará a blablação definirá o Quem, Onde e O quê, o tradutor irá apenas traduzir no momento do improviso de acordo com o que o outro jogador fizer.

Existem muitas possibilidades de se jogar a **blablação**, pesquise mais sobre os **jogos teatrais de Viola Spolin**, e veja alguns vídeos que podem ajudar.



Para entender um pouco mais sobre a Blablação, assista:

- Aula de teatro – Gramelot ou Blablação, no canal do Instituto Eurofarma.
- Oficina de Teatro / Exercício Teatral: BLABLAÇÃO, no canal do Projeto Mundo Novo Paraíso.



### Para conhecer mais!

O documentário **Minha avó era palhaço** conta a história da primeira palhaça negra do Brasil, que interpretava o palhaço Xamego, a mais importante atração do Circo Guarani no início da década de 1940. O filme foi dirigido por Mariana Gabriel e Ana Minehira, sua história foi resgatada pela neta, também palhaça, para ser apresentada ao público no filme. Assista ao trailer do documentário no YouTube.



### VI. Como anda seu humor?

Leia o verbete abaixo:

**Humor** (hu.mor) s.m. **1.** Disposição ou estado de uma pessoa. O **humor** do meu chefe mudava de uma hora para outra. **2.** Situação engraçada. Os palhaços fazem cena de humor. **Estar de bom humor:** estar alegre. Ele assobia quando **está de bom humor**. **Estar de mau humor:** estar triste ou carrancudo. Se **estiver de mau humor**, evite chegar perto dele.

Fonte: PEREIRA, Helena Bonito; COELHO, Olga. Palavras...tantas palavras: dicionário ilustrado da língua portuguesa. São Paulo: FTD, 2011

Com base no que compreendeu sobre a leitura do verbete, preencha o solicitado nos campos na página seguinte.

**Ressalte** aquilo que é mais **significativo** para você.



Fico bem-humorado(a) quando:



Fico mal-humorado quando:



O **humor** é um recurso utilizado em muitas manifestações culturais além do circo, do teatro e do cinema, sendo também possível encontrá-lo em produções literárias, como no caso do livro “O dinossauro que fazia au-au”, ou nas charges e tirinhas, e até mesmo em propagandas, programas de televisão ou nos *memes* da internet, dentre tantas outras possibilidades.



Converse com seus professores e colegas quais eram as cenas de humor criadas por Pedro Bandeira no livro “O dinossauro que fazia au-au”?

Leia com atenção os textos abaixo. Em seguida, identifique a qual gênero textual pertencem e qual é o motivo do humor em cada um, ou seja, o que torna o texto engraçado:

Quando Joãozinho volta da escola, a mãe pergunta:

– Oi, meu filho. Como foi a escola hoje?

Joãozinho responde, contente:

– Foi bem!

A mãe pergunta novamente:

– Que bom! Aprendeu tudo?

Joãozinho responde:

– Acho que não, mamãe, porque amanhã vou ter de ir para a escola de novo.

Fonte: São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. Projeto intensivo do Ciclo I: material do aluno - língua portuguesa / Secretaria Municipal de Educação. – São Paulo : SME / DOT, 2011.

Gênero textual:

---

Motivo do humor:

---



Gênero textual:

---

---

---

Motivo do humor:

---

---

---

---

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/193162271507701759/>



Gênero textual:

---

---

---

Motivo do humor:

---

---

---

Fonte: <http://www.ivancabral.com/2011/03/cartum-meio-irmao.html>



Gênero textual:

---

---

---

Motivo do humor:

---

---

---

---

Foto de Guilherme Constant, exibe a campanha publicitária da prefeitura de Santos em favor da vacinação contra a raiva. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/38386649/Raiva>



Um gênero textual que podemos usar para contar a nossa história de vida.

	I		G	R		F		A
--	---	--	---	---	--	---	--	---

Uma curiosidade sobre os dinossauros:

---

---

Uma descoberta sobre Guarulhos:

---

---

---

O nome de uma personalidade importante para o **circo brasileiro**:

Três exemplos de gêneros textuais que utilizam o humor como recurso:

Three empty rounded rectangular boxes for writing.

Relembrando tudo o que vivenciou até aqui, preencha os campos abaixo:

O tema que mais gostei de estudar foi....

Um assunto que preciso rever e estudar melhor é....

Algo que gostei tanto de aprender que gostaria de aprofundar é....

Aprendi algo que eu nem imaginava, foi....

Como me senti durante a maior parte dos estudos: 😊 😄 😐 😞 😡

Chegamos ao fim de uma grande "narigada", esperamos que, assim como nós, você também tenha gostado e aprendido muitas coisas novas! Para encerrar, deixamos uma mensagem de uma poetisa brasileira que gostamos muito, seu nome é **Alice Ruiz**.

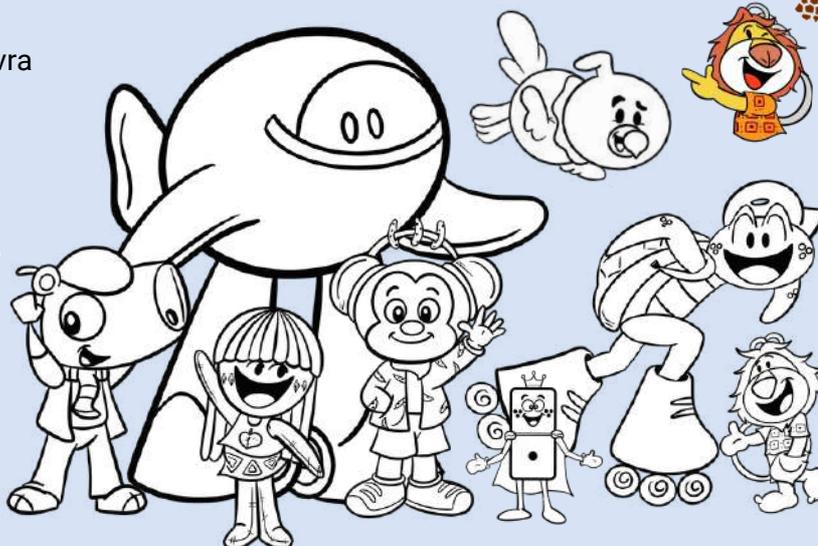
Para colorir!

**Penso e passo\***

Quando penso que uma palavra  
pode mudar tudo  
não fico mudo  
MUDO

Quando penso que um passo  
descobre o mundo  
não paro o passo  
PASSO

E assim que PASSO e MUDO  
um novo mundo nasce  
na palavra que penso.



\* O poema faz parte de Poesia para tocar no rádio (1999).

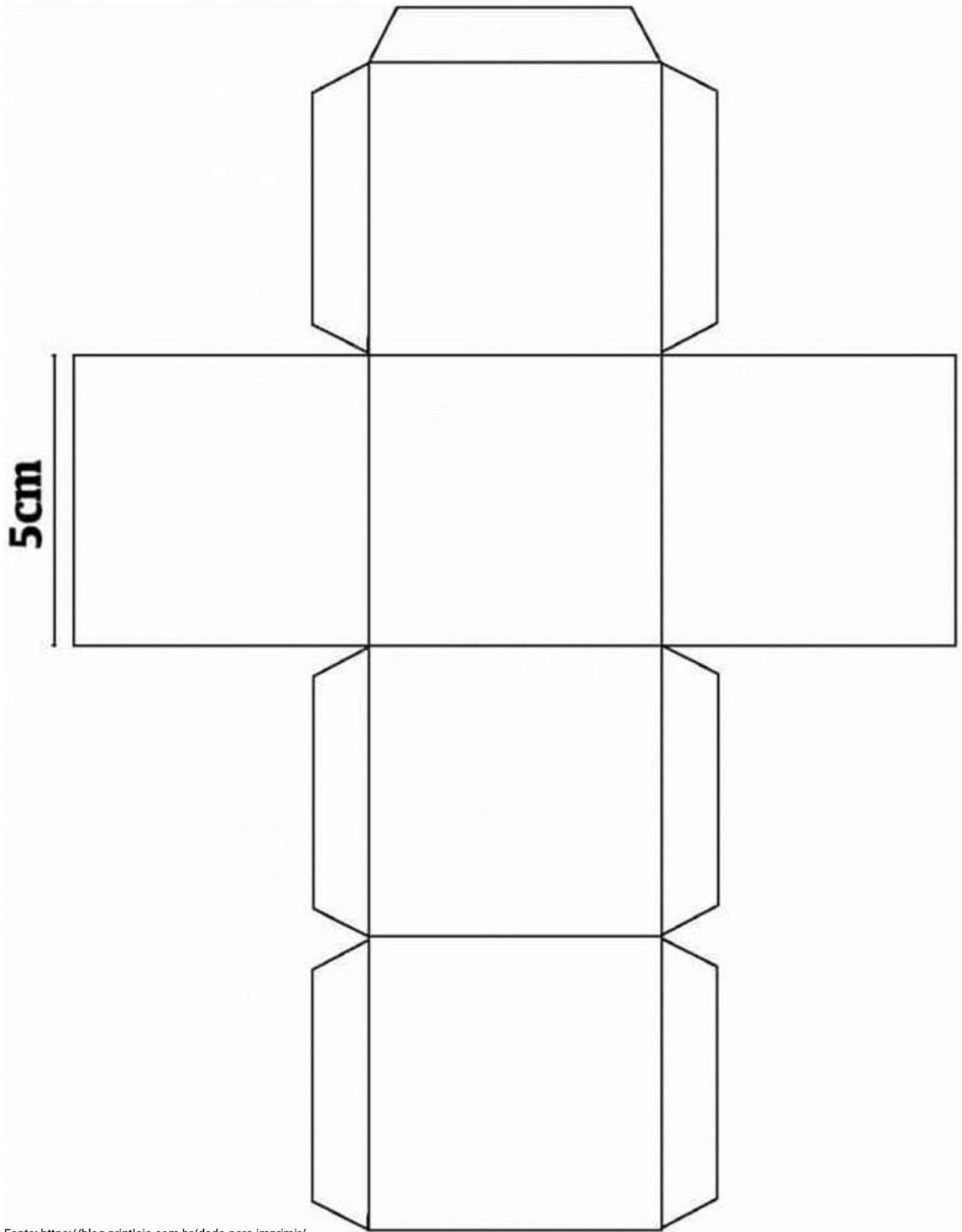
Até breve!  
Turma do Saberes na Rede.

APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE: PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANDO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.

**Brincando também aprendo!**

**Jogo de tabuleiro - Montando o dado.**

**LEMBRE-SE:** A soma dos lados sempre deve ser 7 (sete).

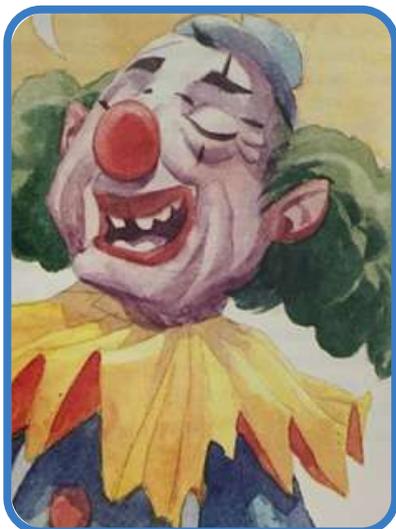
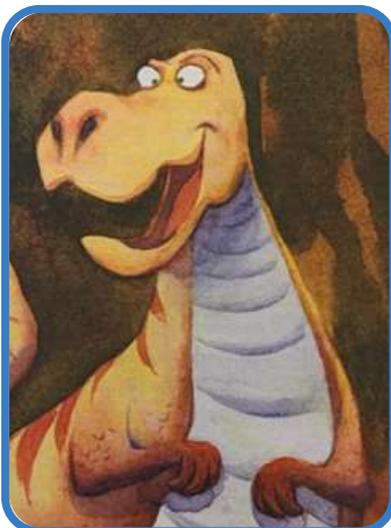


Fonte: <https://blog,printloja.com.br/dado-para-imprimir/>



APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE: PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANTO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.

## Cartas do “Jogo do Personagem Perdido”





APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE: PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANDO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.

**MALCRIADO**

**BICHÃO  
DE  
ESTIMACINHA**

**BAILARINA**

**PALHAÇO**

**XERIFE-SÍNDICO**



**“Passa o tempo, tic tac...” – Os impactos do tempo nas paisagens**  
**JOGO (MALUCO) DA MEMÓRIA - "Nosso lugar, Guarulhos!"**



Centro Permanente de Exposição e Arte - Prof. José Ismael



Centro Permanente de Exposição e Arte - Prof. José Ismael

**JOGO MALUCO DA  
MEMÓRIA**

“Nosso lugar, Guarulhos!”



APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE: PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANDO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.



Bosque Maia



Bosque Maia



Biblioteca Monteiro Lobato



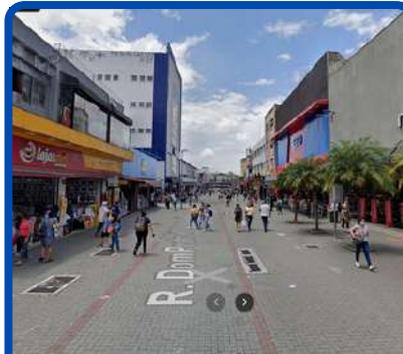
Biblioteca Monteiro Lobato



Capela São Benedito dos Homens Pretos



Capela São Benedito dos Homens Pretos



Calçada Dom Pedro II



Calçada Dom Pedro II



Catedral Nossa Senhora da Imaculada Conceição



Catedral Nossa Senhora da Imaculada Conceição



Cemitério São João Batista



Cemitério São João Batista



APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
 LEMBRE-SE: PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANDO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.



Viaduto Cidade de Guarulhos  
 Prof. Antonio Veronezi  
 (Ponte Estaiada de Guarulhos)



Viaduto Cidade de Guarulhos  
 Prof. Antonio Veronezi  
 (Ponte Estaiada de Guarulhos)



Zoológico de Guarulhos



Zoológico de Guarulhos



Teatro Adamastor



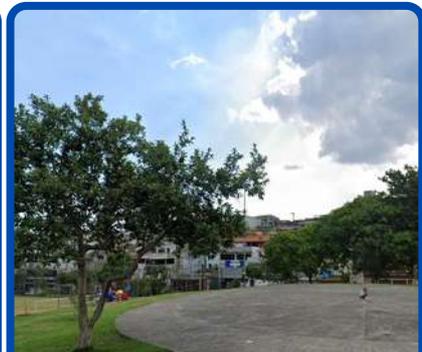
Teatro Adamastor



CEMEA Chico Mendes



CEMEA Chico Mendes



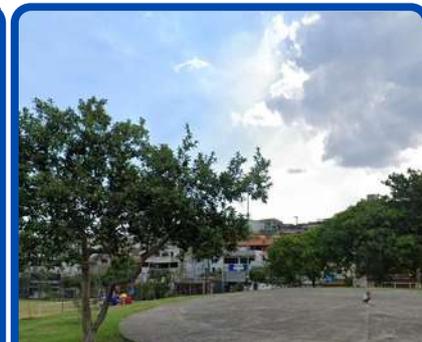
Parque Transguarulhense



Hospital Municipal de Urgências



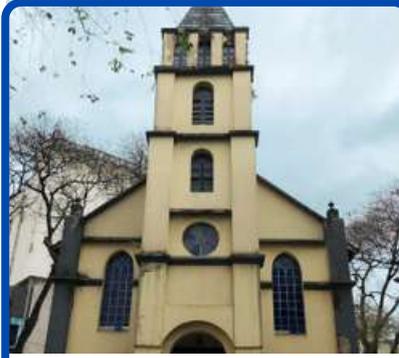
Hospital Municipal de Urgências



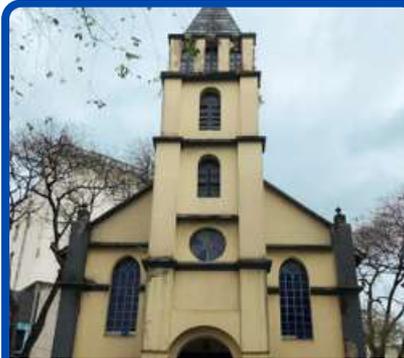
Parque Transguarulhense



APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE: PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANDO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.



Igreja Nossa Senhora do Rosário  
Mãe dos Homens Pretos



Igreja Nossa Senhora do Rosário  
Mãe dos Homens Pretos



Lago dos Patos



Lago dos Patos



Museu de Ciências Naturais



Museu de Ciências Naturais



Museu Histórico Municipal



Museu Histórico Municipal



Parque Bom Clima



Parque Bom Clima



Praça dos Mamonas



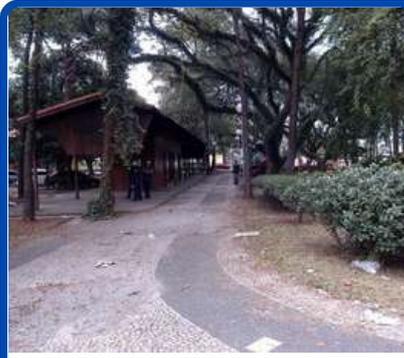
Praça dos Mamonas



APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE: PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANDO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.



Praça IV Centenário



Praça IV Centenário



Teatro Nelson Rodrigues



Teatro Nelson Rodrigues



Teatro Padre Bento



Teatro Padre Bento



Orquidário público



Orquidário público



Parque Júlio Fracalanza



Parque Júlio Fracalanza



Praça Getúlio Vargas



Praça Getúlio Vargas

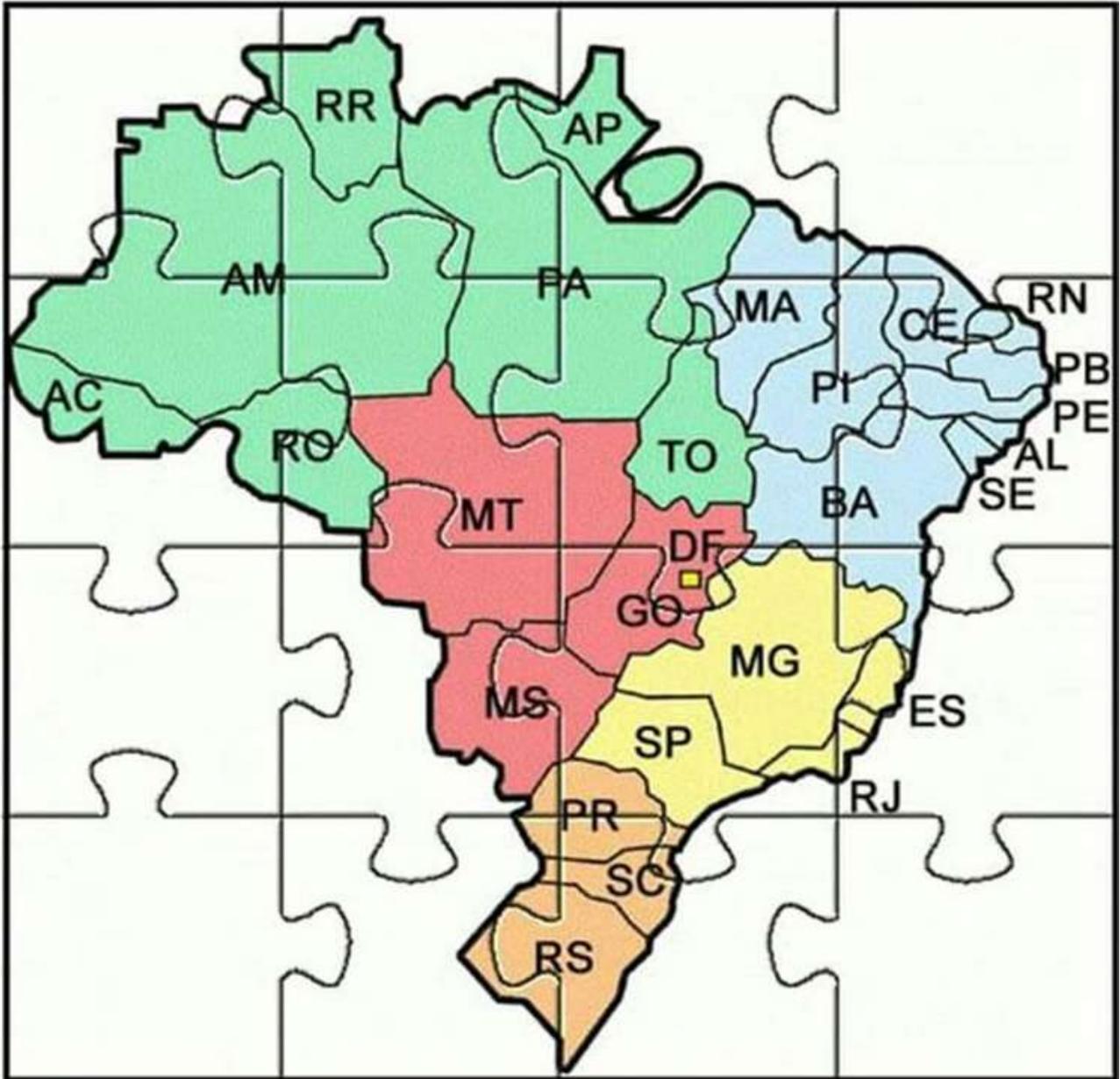


APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE: PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANDO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.

De lá pra cá...

Hora do jogo!

QUEBRA-CABEÇA MAPA DO BRASIL



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/807199933192647002/>







APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.

LEMBRE-SE: PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANDO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.

**É possível controlar o tempo?**  
**Ficha técnica da sua invenção**

**Título da invenção:**

**Para que serve?**

**Nome do/a inventor(a):**



**Divisão Técnica de Comunicação Educacional**

Colaboração: Ana Paula O. A. Santos, Anna Solano, Bárbara Braz, Carla Maio, Camila Rhodes, Danielle Chaves, Diego Alves, Eduardo Calabria, Gabriel de Almeida Bastos, Gezer Amorim, Maira Kami, Mateus Barboza, Rodolfo Santana e William Ferreira.



CIDADE DE  
**GUARULHOS**