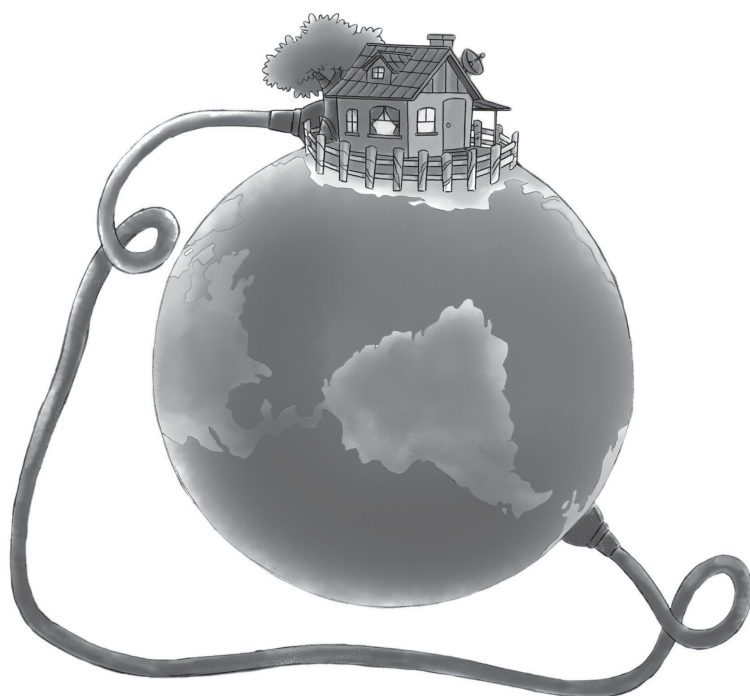


Jótah

FAZENDA

ponto com



Suplemento do professor

Elaborado por Ana Paula Ribeiro Freitas



UM POUCO SOBRE O LIVRO

O livro **Fazenda ponto com** narra uma história que se passa em uma fazenda conectada ao mundo por meio da internet. O personagem principal faz aniversário e a bicharada, animada, organiza uma festa enviando convites e se comunicando através dos atuais meios de comunicação, como o e-mail e o MSN, que permitem a rápida transmissão da mensagem, além de fazerem parte do conjunto de mudanças advindas da globalização.

O livro é escrito em forma de uma carta enigmática, possibilitando que a leitura se transforme em uma brincadeira interpretativa, cujo objetivo é decifrar as relações existentes entre as palavras e as imagens. Por isso, esse tipo de texto é considerado uma forma motivadora de contribuir para o processo de alfabetização e o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, além de favorecer a socialização quando sua leitura é realizada em grupo.

Assim, unindo o encanto da escrita enigmática ao fascínio que os animais despertam nas crianças, o livro **Fazenda ponto com** aborda assuntos como a globalização e as facilidades dos meios de comunicação de uma forma lúdica e sutil, propiciando o começo de sua discussão já na Educação Infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES

Contextualizando a história

Antes da leitura, verifique se os alunos sabem que para encontrar um endereço na internet é necessária, na maioria das vezes, a escrita do "ponto com" após o nome do local que se busca. Caso desconheçam, sugira o acesso a alguns sites educativos para que eles possam notar o uso do termo "ponto com" e assim compreender o título da história.

Se possível, explique também o que são e-mail e MSN, sua importância e para que são usados. Crie um e-mail pessoal para os alunos se comunicarem por meio dessa ferramenta e, assim, conhecê-la melhor.

O que um símbolo pode representar?

Para esta atividade você precisará de cinco cartolinas e revistas para recorte. Reúna os alunos e solicite que eles escolham coletivamente cinco símbolos

frequentemente usados em cartas enigmáticas. Depois, divida-os em cinco grupos, para que cada um fique responsável por selecionar recortes de imagens de revistas que possam ser associados a determinado símbolo.

Exemplificando a atividade: se for definido coletivamente o símbolo "coração", os alunos poderão recortar imagens de casais, pais e filhos, amigos, enfim, algo que simbolize o amor. Se escolherem o símbolo "árvore", poderão recortar árvores de diferentes formatos, imagens de florestas, parques, entre outras, e assim por diante.

Escrita enigmática


Agora é a vez de os alunos escreverem um texto enigmático, que pode ser escrito em forma de carta ou frase. Escolha a melhor opção considerando a fase do desenvolvimento alfabético em que os alunos estão. Instrua-os a usar diferentes símbolos e recursos de escrita enigmática. Se possível, leve para a sala de aula outros modelos de carta enigmática para que os alunos conheçam melhor essa maneira de escrever. Após escritas, as cartas ou frases deverão ser depositadas em uma caixa para que cada aluno sorteie uma e tente ler a mensagem em voz alta para os colegas.

Som animal

O livro **Fazenda ponto com mostra**, além de outras coisas, que cada animal emite um som diferente. Aproveite a oportunidade para brincar com os alunos ao mesmo tempo em que ensina uma importante figura de linguagem, a onomatopeia, muito presente no universo da literatura infantil e de fácil compreensão por ser uma tentativa de representar algum som como o percebemos. (Por exemplo, "piu-piu" é a tentativa de grafar o som emitido pelos pássaros da maneira que ouvimos.)

Para esta atividade, faça pequenas placas com o nome do animal, o tipo de som que emite e, se possível, a sua ilustração. Coloque-as em um saquinho ou em uma caixa e, com os alunos sentados em roda, peça a cada um que pegue uma plaquinha e imite o som do animal escolhido. A fim de facilitar, utilize a lista a seguir para confeccionar o material necessário à brincadeira.



PATO	→	GRASNA	→	
GALO	→	CANTA		
BODE	→	BERRA		
VACA	→	MUGE		
PORCO	→	GRUNHE		
LOBO	→	UIVA		
PÁSSARO	→	TRINA		
LEÃO	→	RUGE		
CAVALO	→	RELINCHA		

Ao final da atividade, deixe os alunos livres para imitar o animal de que mais gostaram ou outros que não apareceram no livro.

Mímica

Com o mesmo objetivo da atividade anterior, outra sugestão é a brincadeira da mímica. Um aluno imita o som de um animal e, quem adivinhar, terá a oportunidade de imitar outro para que o grupo descubra. Os alunos podem usar movimentos corporais e expressões faciais para imitar o animal escolhido.

