

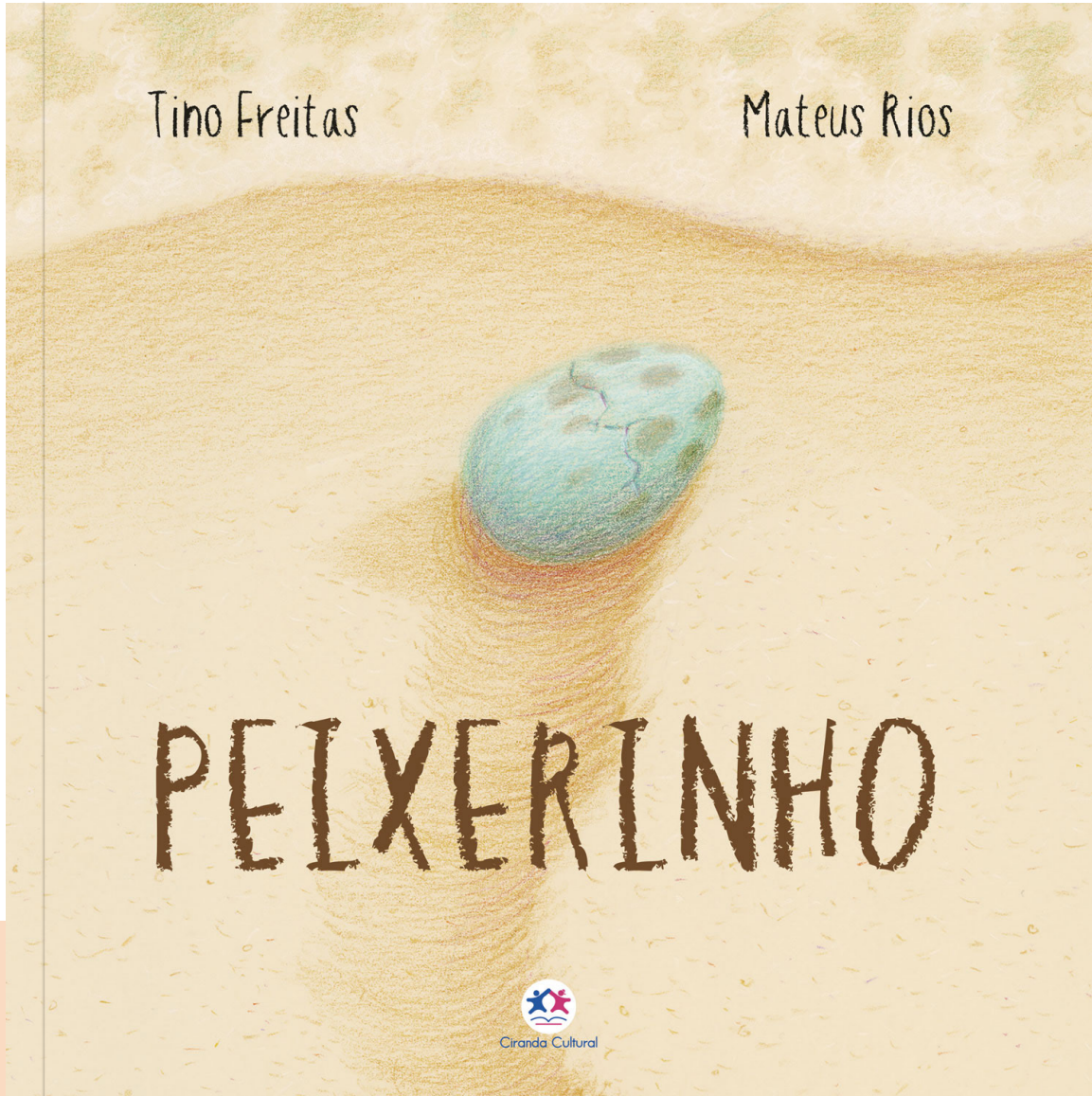
Ciranda
na Escola



“Conversa de
SALA DE AULA”

Peixerinho

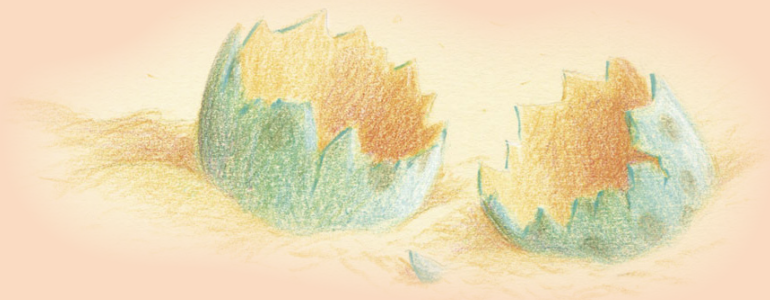
Tino Freitas e Mateus Rios



Ficha técnica do livro

Peixerinho

Autor: Tino Freitas
Ilustrador: Mateus Rios
32 páginas · 24 x 24 cm
ISBN: 9786555000597



Sinopse

Peixerinho é um bicho incomum que se sente muito sozinho. Um dia, tudo se transforma, e a sua história vira uma grande brincadeira. Neste livro, além de encontrar animais incríveis como a Borboleia, o Onçapo e o Polvofante, você vai descobrir que ser diferente pode ser sensacional!

Sobre o autor

Tino Freitas é escritor, jornalista, músico, contador de histórias e mediador de leitura do projeto Roedores de Livros (premiado em 2011 pela Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil, FNLIJ, como O Melhor Programa de Incentivo à Leitura para Crianças e Jovens), no Distrito Federal, onde reside. Tem mais de 20 livros publicados. Suas obras caracterizam-se pelo humor, a crítica social e o experimento com o suporte (papel/folha/livro-objeto) como significativo elemento condutor da narrativa. Alguns dos seus títulos já receberam importantes prêmios, como o Prêmio Jabuti e o Selo Altamente Recomendável para Crianças, da FNLIJ, além de integrar seleções de destaque nacional (Selo DISTINÇÃO da Cátedra Unesco de Leitura PUC-RIO e Os 30 Melhores Livros do Ano, da revista *Crescer*, PNBE, PNAIC e PNLD Literário) e internacional (Catálogo de Bologna). Entre suas atividades, ministra cursos para o público adulto sobre dois temas que são a sua paixão como leitor e pesquisador: Contos de Fadas e Literatura Infantil.

Sobre o ilustrador

Mateus Rios nasceu em 1981, no Rio de Janeiro, e já morou em diversas cidades do Brasil. Estudou Imagem e Som na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e, assim que se formou, começou a ilustrar. Seu primeiro livro foi indicado ao prêmio Jabuti de Melhor Ilustração; desde então, vieram muitos outros livros e projetos editados por algumas das principais editoras do país. Vieram também alguns prêmios, menções, participações em mostras, catálogos e exposições, dentre os quais cabe destacar os prêmios 30 melhores livros, da revista *Crescer*, e Jabuti, pelas ilustrações do Melhor Livro Infantil de 2013, o catálogo FNLIJ para a Feira de Bologna, o selo Altamente Recomendável FNLIJ e as bienais de Bratislava e Traçando Histórias. Ao longo dos anos, querendo sempre se aprimorar, estudou e participou de cursos, oficinas e workshops com grandes nomes da ilustração nacional e internacional. Busca contar histórias com imagens e palavras que emocionem e instiguem reflexões, e que nos façam ter outros olhares para nosso mundo e nossas relações. Atualmente vive em São Paulo, onde trabalha criando e ilustrando livros, ministrando oficinas e em projetos de cinema de animação.

A Educação Infantil, a Base Nacional Comum Curricular e o Brincar

O que é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Infantil?

A BNCC é um documento norteador que define aprendizagens essenciais que todos os alunos devem, por direito, desenvolver ao longo da educação básica.

Na Educação Infantil, os *eixos* estruturais pedagógicos são as *interações* e as *brincadeiras*. Esses eixos possibilitam as aprendizagens, o desenvolvimento e a socialização das crianças por meio de suas ações e interações, de diferentes naturezas, com crianças e adultos.

Interagindo e brincando, as crianças potencializam o seu desenvolvimento integral e suas aprendizagens.

A BNCC da Educação Infantil apresenta seis *direitos de aprendizagem das crianças*: *o conviver, o brincar, o participar, o explorar, o expressar e o conhecer-se*. Quando correlacionados aos eixos das brincadeiras e das interações, asseguram vivências que desafiam as crianças e lhes permitem construir significados sobre si, os outros e o mundo.

Viver é experimentar o mundo

A BNCC da Educação Infantil está estruturada em cinco *campos de experiência*: "O eu, o outro e o nós"; "Corpo, gestos e movimentos"; "Traços, sons, cores e formas"; "Escuta, fala, pensamento e imaginação" e "Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações". Esses campos definem os *objetivos de aprendizagem e desenvolvimento*, pensados a partir de situações e experiências relacionadas ao cotidiano das crianças, capazes de interligar seus *saberes* aos conhecimentos sociais e culturais construídos historicamente.

“ IMPORTANTE PARA QUEM EDUCA ”

Os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento reconhecem as especificidades de diferentes grupos etários que constituem a Educação Infantil, organizando-os por faixa etária em três grupos que correspondem aproximadamente às possibilidades de aprendizagem e desenvolvimento das crianças: EI01 para os bebês, EI02 para crianças bem pequenas e EI03 para crianças pequenas. Mas esses grupos não devem ser interpretados de forma engessada; deve-se respeitar o *ritmo* de aprendizagem e desenvolvimento de cada criança.

Vamos ler *Peixerinho* com a BNCC?

A história de *Peixerinho* favorece ao(à) educador(a) trabalhar objetivos de aprendizagens presentes em quatro campos de experiências previstos na BNCC, como se verá.



“O eu, o outro e o nós”



O campo de experiência “*O eu, o outro e o nós*” prevê que as crianças desenvolvam seu próprio modo de agir, sentir e pensar. Por meio de experiências individuais e coletivas em diversos âmbitos, elas

percebem que existem pessoas diferentes, com opiniões diferentes, o que favorece que construam percepções e questionamentos sobre si, sobre as demais pessoas (sejam adultos, sejam crianças) e sobre as relações que estabelece entre o eu e o nós.

Peixerinho se sente rejeitado por ser diferente dos animais que o cercam e, por isso, fica muito triste. Neste campo, *Peixerinho* contribui para que o(a) educador(a) identifique e trabalhe com as crianças os seguintes objetivos de aprendizagem:

(EI03E005) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive.

(EI03E001) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

O estímulo ao trabalho com esses objetivos de aprendizagem está, por exemplo, quando Peixerinho passa pelo portal mágico e encontra inúmeros animais que, assim como ele, têm suas particularidades e, ao contrário dos outros animais, não o achavam esquisito por ser diferente. Lá, onde era respeitado e acolhido exatamente como era, acontecia o oposto: suas diferenças o tornavam muito legal, pois “por dentro ele era o mesmo: um bicho sensacional”. Por meio de vivências, interações e brincadeiras inspiradas no portal mágico, as crianças podem aprender que todos somos diferentes e é importante respeitarmos as diferenças de diversas naturezas, sejam físicas, de opiniões, na maneira de agir ou de pensar.

“Corpo, gestos e movimentos”



No trabalho com o campo “*Corpo, gestos e movimentos*”, identificamos que as crianças exploram e reconhecem o mundo, o espaço e tudo à sua volta utilizando o corpo e as

diferentes expressões corporais. Isso acontece por meio dos mais variados movimentos e gestos. O corpo permite que as crianças expressem emoções e aprendam novas linguagens, fazendo com que reconheçam diferentes sensações.

Dentro desse campo, *Peixerinho* inspira o trabalho com o seguinte objetivo de aprendizagem:

(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

Peixerinho extravasa sua tristeza por ser rejeitado recorrendo a uma cantoria um tanto quanto desafinada, que mantinha todos acordados madrugada adentro. Além disso, “*Quando Peixerinho conheceu a Passardinha, suas penas se arrepiaram, ficou bobo, boquiaberto, seus olhos se arregalaram, quando ela chegou bem perto*”. Assim como Peixerinho, as crianças podem expressar diversos sentimentos usando o corpo e criando gestos e movimentos.

“Traços, sons, cores e formas”



No trabalho com o campo “*Traços, sons, cores e formas*”, observamos como a criança expressa-se por diferentes linguagens. Por exemplo, no campo das artes visuais, ela

modela, pinta, cola, fotografa. A criança, ao explorar sonoridades, canta, encena e dança. Conviver com diferentes manifestações artísticas e culturais possibilita à criança a ampliação de repertório para suas criações e produções, individuais e coletivas.

Dentro desse campo, *Peixerinho* inspira o trabalho com o seguinte objetivo de aprendizagem:

(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

As ilustrações e a técnica de Mateus Rios, desenvolvidas para este livro, primeiramente elaboradas como testes em forma de miniaturas, utilizam papel colorido como fundo para os cenários. Além disso, nota-se a técnica de desenho com lápis, com uso de cores terrosas e cores realistas, dosando e relacionando a intensidade entre elas, evidenciando o cuidado em escolher adequadamente a paleta de cores a ser utilizada no conjunto das ilustrações. Mateus Rios tem a preocupação de criar continuidade entre cenários em seus desenhos. Isso se nota, por exemplo, pela ilustração do portal, que já surge em segundo plano na página anterior à página em que Peixerinho o atravessa. Esse cuidado amplia as possibilidades de interpretação espacial do livro.

Todos esses aspectos ampliam o repertório artístico das crianças, pois a técnica se aproxima bastante da forma como elas costumam desenhar, potencializando a imaginação e as formas de expressão e criação delas. Assim, as crianças podem explorar o campo da imaginação e o campo de suas vivências para projetar suas ideias.



“Escuta, fala, pensamento e imaginação”



No campo “*Escuta, fala, pensamento e imaginação*”, vemos que a criança, desde muito pequena, comunica-se por

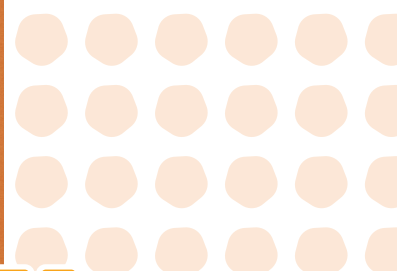
meio de seu corpo e, com o passar do tempo, vai se apropriando de diferentes formas de linguagem e expressão, inclusive sua língua materna. Além de suas vivências, o contato com histórias, contos, fábulas, poemas, entre outros, possibilita que ela aumente seu repertório de vocabulário e gêneros textuais, enriquecendo, também, o campo da imaginação e do faz de conta. Assim, a criança passa a criar hipóteses sobre a escrita e compreende seu uso social.

Dentro desse campo, *Peixerinho* inspira o trabalho com os seguintes objetivos de aprendizagem:

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.

A história de *Peixerinho* favorece que incentivemos as crianças a expressarem seus sentimentos por meio de diversas linguagens. A estrutura de texto com rimas estimula as crianças a tentarem antecipar qual será a próxima palavra utilizada. A estrutura de repetições encoraja as crianças a tentarem contar e recontar a história, recorrendo à memória e/ou às ilustrações do texto.



“**IMPORTANTE PARA QUEM EDUCA**”

Os campos de experiência são trabalhados sempre de maneira conjunta em qualquer proposta de vivência, seja no eixo das interações ou no eixo das brincadeiras. Assim, as propostas a seguir, divididas em campos de experiência, buscam sugerir vivências em que haja o *predomínio* deste ou daquele campo.

Peixerinho, as vivências e os objetivos de aprendizagens



Campo de experiência



O eu, o outro e o nós

Objetivos de aprendizagem

(EI03E005) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive.

(EI03E001) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

Vivências sugeridas

Em roda de conversas, realizar a leitura do livro *Peixerinho*. Antes de começar a história, compartilhar o nome do autor e o do ilustrador, explicando o papel que cada um teve na elaboração da história.

Mostrar a capa do livro e indagar as crianças sobre o que elas imaginam ser a história.

Pedir às crianças hipóteses sobre por que o nome do livro e do personagem é Peixerinho.

Perguntar ao grupo se o nome Peixerinho parece familiar.

Após a leitura do livro, pedir para que as crianças olhem umas para as outras e digam o que elas têm de semelhante e o que elas têm de diferente. Mostrar que todos têm semelhanças e diferenças e que, graças a tantas características, todos somos únicos e especiais.

Depois, indagar as crianças sobre o motivo que deixou Peixerinho triste. Perguntar a opinião delas sobre as atitudes dos animais que não gostavam de Peixerinho. Em seguida, perguntar a elas o que diriam para os animais que maltrataram o Peixerinho se os encontrassem. Perguntar também o que diriam ao Peixerinho.

Campo de experiência



Corpo, gestos e movimentos

Objetivo de aprendizagem

(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

Vivências sugeridas

Perguntar para as crianças o que Peixerinho fez quando estava triste. Espera-se que as crianças respondam que ele cantou.

Indagar as crianças sobre o que elas fazem quando se sentem tristes.

Vivências sugeridas

Pedir que, individual ou coletivamente, as crianças inventem músicas, expressando um sentimento que elas desejem ou que seja sugerido pelo(a) mediador(a) da brincadeira a partir do livro ou do contexto da turma.

Em seguida, uma criança ou o grupo apresentarão a música para a turma toda. Essa atividade pode ser feita como forma de improvisação, sem que as crianças combinem antes o que vão cantar, mas dando sequência às falas umas das outras.

Campo de experiência



Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem

(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.

(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Vivências sugeridas

Convidar as crianças a imaginarem como seria o canto do Peixerinho. Pedir para que as crianças imitem o som da ambulância, o da sirene, além dos demais sons que aparecem na história, primeiro separadamente e depois todas juntas, para simularem como seria o canto do Peixerinho. Para essa atividade, disponibilizar materiais variados para que as crianças criem uma música parecida com a de Peixerinho, misturando vários tipos de sons.

Pedir para que as crianças identifiquem os animais que aparecem no mundo do portal mágico. Alguns nomes de animais aparecem na história, outros podem surgir a partir das hipóteses das crianças, como o livro possibilita na última página da história.

Disponibilizar várias imagens de animais cortadas ao meio e pedir para que cada criança escolha duas cartas para formar um animal que, provavelmente, foi convidado para o casamento do Peixerinho.

Vivências sugeridas

Depois, oferecer materiais variados, como argila, massinha, materiais recicláveis e naturais, que possibilitem que as crianças (re)criem o animal que elas inventaram. Após isso, pedir para que elas nomeiem os animais que foram confeccionados, questionando-as sobre quais animais utilizaram para fazer essa junção. Com todas as criações finalizadas, realizar uma exposição, na sala de aula, com o título: "O casamento de Peixerinho e Passardinha". Convidar as famílias para visitarem a exposição.

Campo de experiência



Fala, escuta, pensamento e imaginação

Objetivos de aprendizagem

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.

Vivências sugeridas

Convidar as crianças para apresentarem a história de Peixerinho em forma de esquete de teatro.

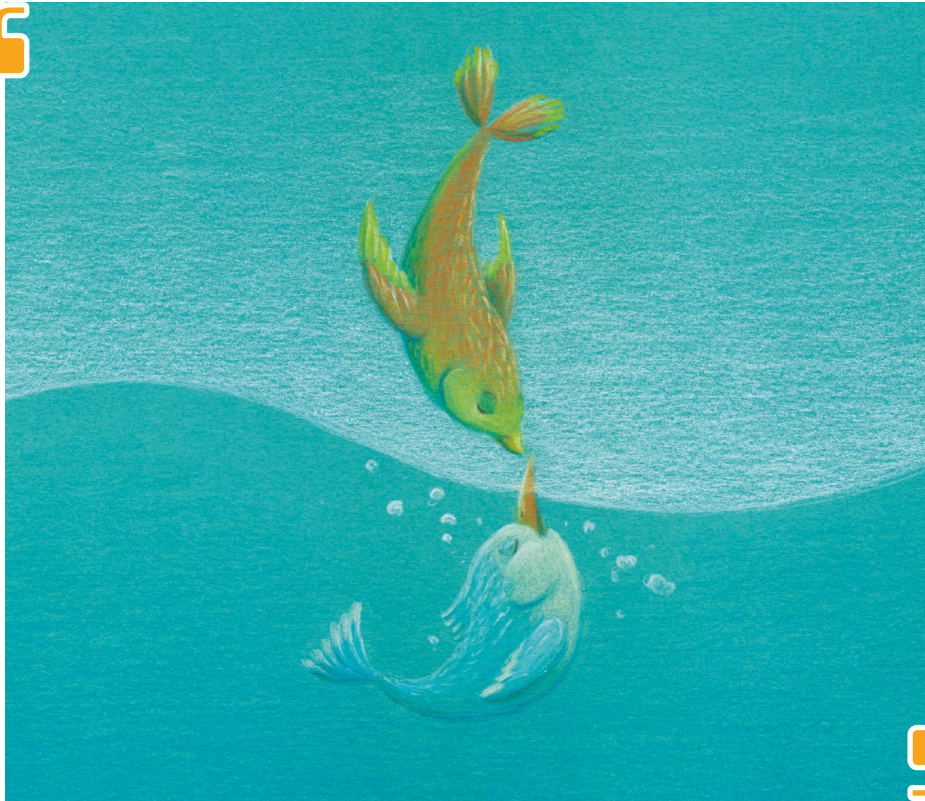
Solicitar que, coletivamente, recontem a história de Peixerinho, para identificarem o que encenar.

Pedir para que, em papel pardo ou cartolina, elas desenhem o cenário da peça. Para essa atividade, as crianças podem usar canetinha, lápis, tinta guache, cola colorida, giz, entre outros materiais. Elas também podem ressignificar objetos da sala ou da escola para o cenário.

Orientar as crianças a se organizarem e escolherem em conjunto quem será cada personagem, direção, figuração.

Disponibilizar diversos materiais para servirem de efeitos sonoros como: coco, apito, madeira, reco-reco etc.

Convidar outras turmas para assistirem à encenação de Peixerinho.



**Elaboração:
Kátia Chiaradia
e Amanda
Carbinatto**

Material audiovisual para o professor, leia o QR Code e acesse:

