

FORMAÇÃO NA
ESCOLA

PROJETO DIDÁTICO

JOGO - CARTAS
DO BARALHO

1º AO 3º ANO

INICIATIVA



FUNDAÇÃO
VALE

PARCEIRO



roda
educativa

FORMAÇÃO NA ESCOLA

PROJETO DIDÁTICO

JOGO - CARTAS
DO BARALHO

1º AO 3º ANO

AUTORES

Língua Portuguesa **Cristiane Pelissari**

Artes Visuais **André Vilela** e **Renata Caiuby**

ORGANIZADORAS

Érica de Faria Dutra, Patrícia Diaz

e Priscila de Giovani

INICIATIVA



PARCEIRO



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Projeto didático : jogo : cartas do baralho : 1º
ao 3º ano / Cristiane Pelissari, André Vilela,
Renata Caiuby ; organização Érica de Faria
Dutra, Patrícia Diaz, Priscila de Giovani. --
2. ed. -- São Paulo : Comunidade Educativa
CEDAC, 2024. -- (Formação na escola)

ISBN 978-85-89212-96-0

1. Jogos educacionais 2. Leitura (Ensino
fundamental) I. Pelissari, Cristiane. II. Vilela,
André. III. Caiuby, Renata. IV. Dutra, Érica de
Faria. V. Diaz, Patrícia. VI. Giovani, Priscila de.
VII. Série.

24-193837

CDD-372.4

Índices para catálogo sistemático:

1. Leitura : Ensino fundamental 372.4

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

EXPEDIENTE

Formação na escola | Ensino Fundamental Anos Iniciais – 2ª Edição

Fundação Vale

www.fundacaovale.org

Conselho de curadores

Presidente

Maria Luiza Paiva

Diretora presidente

Flavia Constant

Diretora executiva

Pâmella De-Cnop

Equipe

Alice Natalizi

Andreia Prestes

Felipe de Faria

Fernanda Fingerl

Maykell Costa

Maria Alice Santos

Roda Educativa

(antiga Comunidade Educativa CEDAC)

www.rodaeducativa.org.br

Diretora presidente

Tereza Perez

Diretoria executiva

Patrícia Diaz

Ricardo Vilela

Roberta Panico

Coordenação pedagógica

Érica de Faria Dutra

Priscila de Giovani

Consultoria

Delia Lerner

Elaboração – Língua Portuguesa

Andréa Luize

Cristiane Pelissari

Cristiane Tavares

Debora Samori

Paula Stella

Elaboração – Artes Visuais

André Vilela

Renata Caiuby

Elaboração – 1ª edição Língua Portuguesa

Maria Madalena Monteiro da Rocha

Miriam Louise Sequerra

Renata Grinfeld

Sandra Mayumi Murakami Medrano

Elaboração – 1ª edição Artes Visuais

Flavia Ribeiro

Maria da Penha Brant

Renata Caiuby

Rosa Iavelberg

Apoio

Fernanda Martinelli

Leonardo Carlette

Produção editorial

Emily Stephano

Preparação de texto e revisão

Rafael Burgos

Projeto gráfico e diagramação

Colabora Estúdio de Design

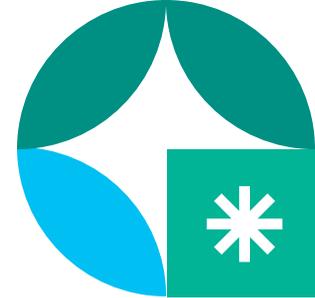
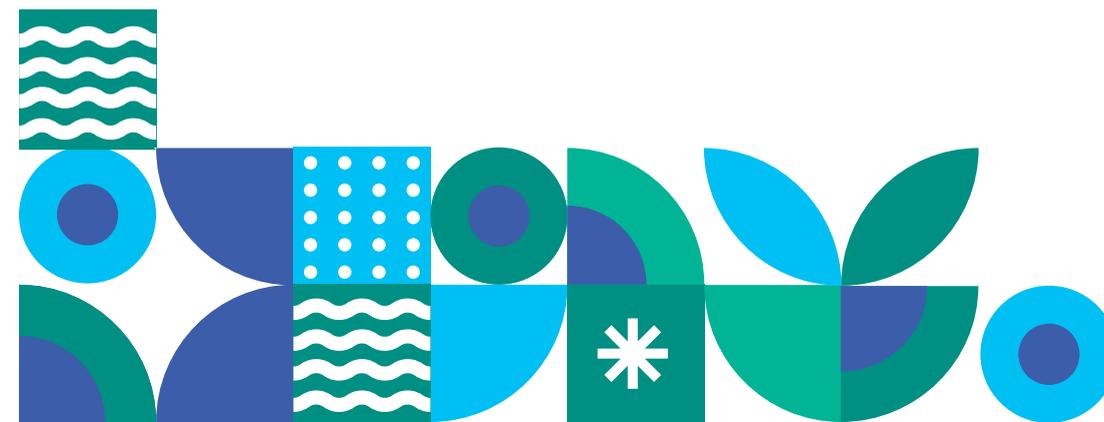


Agradecimentos

Agradecemos a todos os municípios participantes do Escola que Vale e do Programa Trilhos da Alfabetização e equipe de formadoras de Língua Portuguesa e Arte que colaboraram e tornaram possível esta publicação.

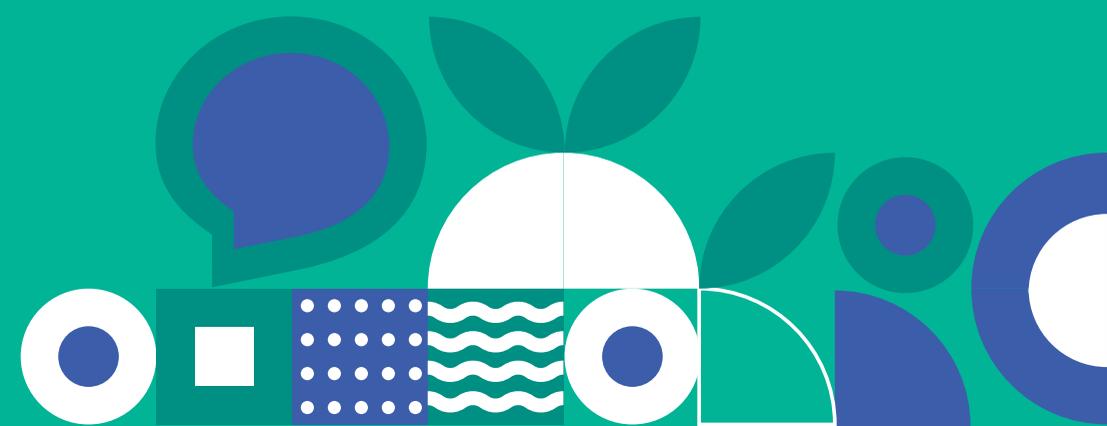
SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS.....	13
ETAPA 1 Aprendendo a jogar Super Trunfo.....	14
ETAPA 2 Escolha do tema e listagem dos elementos	17
ETAPA 3 Leitura exploratória para seleção dos materiais de pesquisa.....	22
ETAPA 4 Estudo sobre as características dos elementos	24
ETAPA 5 Produção das cartas do jogo	27
ETAPA 6 Ilustração das cartas do jogo	29
ETAPA 7 Finalização do jogo	31
ETAPA 8 Ensaio para ensinar o jogo	33
3. ANEXOS.....	34
ANEXO 1 Como jogar Super Trunfo.....	35
ANEXO 2 Critérios para escolher as características e selecionar as mais competitivas.....	36
ANEXO 3 Os pássaros brasileiros	37



1

INTRODUÇÃO



1 INTRODUÇÃO

A presente proposta convida professores e professoras a trabalharem com estudantes a leitura de materiais de divulgação científica para obter informações específicas, que serão reorganizadas de modo a construir um jogo de cartas similar a um jogo comercial muito apreciado pelas crianças. A referência para o desenvolvimento do projeto é o Super Trunfo, jogo de origem britânica que começou a ser produzido no Brasil nos anos 1970, popularizando-se na década seguinte. Trata-se de um jogo de cartas para ser jogado em grupos de duas a oito pessoas. O baralho é temático, composto de 32 cartas, com o tamanho de cartas de um baralho convencional. Os temas são os mais variados: carros, motos, árvores, animais selvagens, mamíferos, flores, insetos, cobras, cachorros, gatos etc. Cada carta traz um elemento referente ao tema do jogo e informações numéricas sobre características desse elemento. Se o tema do jogo for dinossauros, por exemplo, cada carta trará informações relativas a uma espécie de dinossauro – altura, comprimento, peso, há quanto tempo viveu. Se o tema for motos, cada carta trará um tipo de moto e dados sobre suas características – cilindrada, potência, rotações, velocidade, peso.



Saiba como jogar o Super Trunfo em

www.mundoencantado.com/jogo-de-cartas-super-trunfo-paises-grow.html

ou veja as regras detalhadas no Anexo 1

O propósito comunicativo desse projeto é propiciar aos pequenos e pequenas estudantes a oportunidade de conhecer um jogo inteligente e desafiador, inspirando-se na versão comercial para produzir uma nova versão, a ser jogada com colegas. Além de serem atraentes para crianças, esses jogos propiciam a interação entre colegas, pois demandam considerar o outro, o seu ponto de vista e seus recursos.

Para alcançar esse propósito, os e as estudantes estarão envolvidos em várias situações em que a leitura e a escrita se fazem necessárias para produzir o exemplar do jogo. Durante o desenvolvimento das propostas, tem-se a oportunidade de ensinar às crianças práticas de leitura, escrita e oralidade. Para isso, organizam situações didáticas em que leem textos expositivos/explicativos com certa complexidade; incentivam que leiam por si mesmos ou com seus pares, coordenando diferentes informações; promovem situações de escrita com sentido, sempre apoiando-os a produzir textos orais e escritos, colocando em jogo distintos procedimentos e recursos para organizar, expor e comunicar os saberes construídos.

Leitura e escrita se entrelaçam no tempo didático desse projeto, considerando as quatro situações fundamentais para formar leitores e produtores de textos: situações em que o professor ou professora lê para estudantes; situações em que são encorajados a ler por si mesmos; situações em que eles e elas ditam o texto ao professor ou professora e outras em que são convidados e convidadas a escrever por si.

Dessa forma, além de se apresentar as ações de um bom leitor no que diz respeito a explorar, localizar e guardar informações sobre um tema, se oferecem oportunidades para enfrentarem com confiança problemas vinculados ao sistema de escrita.

Ao final do projeto, cada estudante terá um baralho de cartas do jogo para trocá-lo, presenteadando-o para um ou uma colega de outra turma, e ensinará às famílias e a outras pessoas convidadas as regras para jogá-lo.

Este projeto inclui uma sequência de quatro aulas de Artes Visuais com orientações para ilustrarem as cartas de seus baralhos. Essa produção pode ser encarada como resultante de um processo de aprendizagem em Artes Visuais. Ou seja, para realizá-la, é fundamental que estudantes já estejam familiarizados com alguns materiais e procedimentos relacionados ao desenho de observação.

Ao longo das semanas de estudo que antecedem as aulas de Artes Visuais dedicadas à confecção do produto final, o professor ou professora poderá selecionar **Atividades Habituais** que ampliem, de maneira prática e teórica, o repertório artístico dos e das estudantes nesses procedimentos e técnicas, preparando-os para ilustrar as cartas de seus baralhos. As **Atividades Habituais de Artes Visuais** viabilizam processos de aprendizagem, exercícios, experimentações e ampliação do seu repertório artístico, por isso é fundamental que sejam realizadas mais de uma vez, com ou sem as variações sugeridas nas orientações. Neste projeto são especialmente recomendadas as atividades que envolvem desenho de observação para a realização do produto final.

QUADRO DE ETAPAS

ETAPAS DO PROJETO	ATIVIDADES
1. Aprendendo a jogar Super Trunfo	<p>Atividade 1 – Conhecendo o jogo e animando-se a ler as cartas</p> <p>Atividade 2 – Lendo as cartas e construindo estratégias para ganhar o jogo</p> <p>Atividade 3 – Compartilhando conquistas</p>
2. Escolha do tema e listagem dos elementos	<p>Atividade 4 – Pesquisa de referências</p> <p>Atividade 5 – Escolha do tema e escrita da lista preliminar de elementos para o jogo</p> <p>Atividade 6 – Listagem das características</p> <p>Atividade 7 – Escrita da lista definitiva dos elementos e das características</p>
3. Leitura exploratória para seleção dos materiais de pesquisa	<p>Atividade 8 – Explorando os materiais de leitura</p>
4. Estudo sobre as características dos elementos	<p>Atividade 9 – Leitura para saber mais sobre o tema</p> <p>Atividade 10 – Leituras para buscar as informações necessárias</p>
5. Produção das cartas do jogo	<p>Atividade 11 – Escrita em duplas de cartas do jogo</p>
6. Ilustração das cartas do jogo	<p>Atividade 12 – Esboçando as ilustrações nas cartas do jogo</p> <p>Atividade 13 – Ilustração das cartas do jogo</p> <p>Atividade 14 – Ilustração das cartas do jogo</p>
7. Finalização do jogo	<p>Atividade 15 – Produção coletiva das regras do jogo</p>
8. Ensaio para ensinar o jogo	<p>Atividade 16 – Simulando ensinar as regras do jogo para quem não conhece</p> <p>Atividade 17 – Dia do Desafio Super Trunfo</p>

EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM¹

Em relação à leitura:

- Recorra à leitura para cumprir determinado propósito, no caso, obter informações sobre um assunto definido previamente;
- Sinta-se confiante na posição de leitor e antecipe o significado dos textos, verificando se suas antecipações se mostram pertinentes, recorrendo a indícios do texto para confirmá-las, ou não, e modificá-las, se necessário;
- Localize informações, apoiando-se em títulos, subtítulos, imagens e outros índices;
- Realize diferentes modalidades de leitura, adequadas tanto aos objetivos propostos quanto ao texto que estão lendo, como a leitura exploratória para selecionar materiais sobre o tema e a leitura mais detalhada, com procedimento de seleção, para obter informações sobre questões específicas.

Em relação à escrita:

- Participe ativamente de uma situação com sentido comunicativo, tendo oportunidades para refletir sobre as unidades menores que integram a escrita – palavras, sílabas e letras – e as relações que estabelecem com a oralidade;
- Faça uso do conhecimento sobre fontes de informação segura – especialmente nomes dos colegas da turma – como estratégia para escrever palavras desconhecidas;
- Encontre nos colegas e no professor ou professora informações ou soluções que colocam à prova suas hipóteses sobre o funcionamento do sistema de escrita;
- Participe de procedimentos próprios de quem escreve no contexto de busca de informação específica: ler diferentes fontes, tomar notas, reorganizar as informações lidas para um novo escrito, reler seu escrito etc;
- Aproxime-se, mediante o uso da linguagem característica, de um texto instrucional (as regras dos jogos).

Em relação à linguagem oral:

- Produza um texto oral – a explicação das regras de um jogo –, destacando a sequência das ações em ordem lógica para compreensão dos e das ouvintes;
- Desenvolva a postura de ouvinte, acolhendo e respondendo dúvidas de seus interlocutores.

¹ Contemplam expectativas alinhadas à Base Nacional Comum Curricular.

Em relação às Artes Visuais:

- Identifique e aprecie formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético;
- Explore e reconheça elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.);
- Reconheça e analise a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais;
- Experimente diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais;
- Experimente a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade;
- Dialogue sobre a sua criação e da turma, para alcançar sentidos plurais.

PREPARAÇÃO PRÉVIA

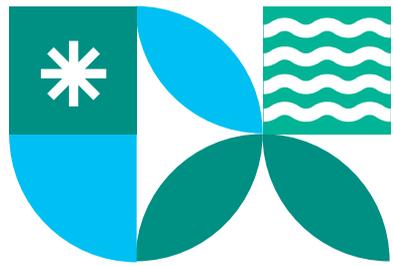
Antes de propor o projeto aos e às estudantes, professores e professoras responsáveis pelas turmas dos anos iniciais e seus gestores se reúnem para ler todo o projeto e planejar como organizar a proposta, envolvendo as diferentes turmas: exploram o jogo Super Trunfo, antecipam possíveis necessidades para colocar o projeto em prática², levantam uma variedade de temas, buscam materiais de pesquisa acerca dos temas levantados, analisam os materiais considerando as orientações oferecidas, planejam agrupamentos e possibilidades de intervenção, considerando os diferentes níveis de escrita das crianças etc.

² Caso não encontrem o jogo nas lojas especializadas, há na internet sites que oferecem cartas para imprimir e confeccionar diferentes exemplares.

2

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS





ETAPA 1

APRENDENDO A JOGAR SUPER TRUNFO

ATIVIDADE 1

CONHECENDO O JOGO E ANIMANDO-SE A LER AS CARTAS

Para iniciar a atividade, professores e professoras entregam um exemplar do jogo Super Trunfo para cada grupo e deixam-os explorar as cartas livremente. Durante a primeira interação, leem algumas informações das cartas, mostrando onde estão lendo; incentivem a ler o que consta nas cartas, ainda que os pequenos e as pequenas não leiam de forma completamente autônoma. Em especial, ajudem-os a estabelecer relações entre o que pode estar escrito, as imagens, símbolos e números presentes nas cartas.

Caso alguém já conheça o jogo, incentivem a explicar aos colegas como se joga, enquanto professores e professoras complementam as informações e leem as regras para a turma. Podem ser planejadas várias situações para jogar e experimentar diferentes temas e, assim, permitir que compreendam cada vez mais o funcionamento do jogo e a ampliação do seu repertório de possibilidades.



É interessante, também, variar a quantidade de cada grupo e propor rodadas em grupos diferentes. Depois de várias partidas propõe-se à classe a produção de uma versão “caseira” do jogo para que possam brincar e trocar com um ou uma colega de outra turma em um dia especial – o Dia do desafio Super Trunfo. Nessa ocasião, também podem apresentar o jogo às famílias e à comunidade, ensinando-os a jogar.

ATIVIDADE 2

LENDO AS CARTAS E CONSTRUINDO ESTRATÉGIAS PARA GANHAR O JOGO

PREPARAÇÃO

É importante que, antes da aula, o grupo de professores e professoras envolvido com o projeto disponha-se a jogar, conhecer o funcionamento do jogo e registrar as possíveis necessidades advindas dessa experiência.

ATIVIDADE

O objetivo aqui é promover situações para que estudantes aumentem seus conhecimentos a respeito dos temas e dos itens/características que aparecem nas cartas dos diferentes temas, ampliando, dessa forma, suas possibilidades de antecipação do que pode estar escrito. Os professores e professoras funcionam como intérpretes e leem para o grupo várias das características que aparecem nas cartas, indicando com o dedo onde leem, por exemplo: peso, comprimento, capacidade reprodutiva etc. Desse modo, além de avançarem como leitores, estudantes podem se familiarizar com possíveis temas para elaborar seu próprio jogo.

Na sequência, leem os critérios utilizados nos jogos comerciais para escolher as características nas cartas do jogo e selecionar as mais competitivas (veja maiores explicações sobre isso no Anexo 2). É importante deixar claro que, em alguns casos, a melhor característica é aquela que apresenta o maior número, em outros, é a que apresenta o menor. É importante selecionar uma carta como exemplo, visando apoiá-los a construir boas estratégias para escolha da carta.

Para que o ou a estudante saiba se com esta carta, pode desafiar os colegas com chance de vencer, professores e professoras podem ler os itens da carta ou incentivá-los a ler por si mesmos, perguntando se há ali algum valor alto – provavelmente, se indicaria o peso aproximado (14kg), que tem o número maior. Nesse caso, vale questionar se pode existir outro animal que pese mais que isso. Caso o ou a estudante tenha prestado atenção em outras cartas ou conheça um pouco sobre o assunto, se dará conta de quais serão outros animais rivais que podem ganhar ou perder. Ao chamar a atenção para esses aspectos, os professores e professoras contribuem para que construam, progressivamente, estratégias para escolher a característica com a qual poderão desafiar os e as colegas.



Por se tratar de crianças que estão aprendendo a ler ao mesmo tempo que participam de práticas de leitor, é fundamental propor intervenções pontuais para que avancem na reflexão sobre o sistema de escrita. Sobre elas, seguem algumas possibilidades:

- Tomando como exemplo o jogo dos animais selvagens, um ou uma estudante poderia desafiar seus adversários com o item “peso”. Em situações como essa, para localizar essa característica na carta, oferece-se a informação falando fora de ordem todas as que estão presentes – comprimento, peso, gestação, independência e risco de extinção –, e pede que o ou a estudante localize onde está escrito “peso”. Sempre que se fizer pertinente, estudantes podem se remeter às fontes de palavras seguras usadas no dia a dia da turma, como a lista de nomes dos colegas, calendário com os meses do ano, títulos de livros etc. No caso de “peso”, poderia perguntar se o nome do colega Pedro ajuda a localizar o item “peso” na carta;
- Solicita-se que identifiquem “qual é qual”, reduzindo a quantidade de informações a serem analisadas. No jogo dos gatos, por exemplo, se o/a estudante busca a característica “vida doméstica” entre todas as disponíveis – ano de surgimento, limpeza, vida doméstica e vida ao ar livre – pode-se indicar a busca entre “vida doméstica” e “vida ao ar livre”, dizendo: “nesses dois últimos itens está escrito vida ao ar livre e vida doméstica, qual você acha que é vida doméstica?” Dessa forma, coloca-se o problema de decidir “onde diz” o que já sabem que está escrito.

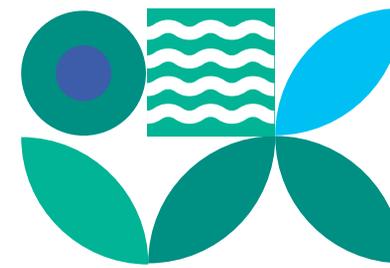
A partir dessas experiências, é importante que, juntos, listem na lousa características que eles e elas acharam interessantes e que podem ser usadas na produção de seus próprios jogos. A sugestão é que a lista seja atualizada e ampliada sempre que os e as estudantes, ao jogarem, descobrirem mais características.

ATIVIDADE 3

COMPARTILHANDO CONQUISTAS

Depois de várias jogadas, pode-se convidar algumas crianças que ganharam partidas a compartilhar com os colegas as estratégias que utilizaram para vencer. Vale também incentivar que todos compartilhem descobertas que fizeram em relação ao jogo.

Em uma segunda rodada de dicas, pode-se propor, a estudantes que ainda não leem de maneira autônoma, que comentem as estratégias que utilizaram para ler as características das cartas e comparar com as de colegas. À medida que comentam, os professores e professoras chamam a atenção da turma para determinadas estratégias no intuito de que todos e todas possam se apropriar delas.



ETAPA 2

ESCOLHA DO TEMA E LISTAGEM DOS ELEMENTOS

PREPARAÇÃO

Nesse momento da sequência a proposta é que, se possível, estudantes usem computadores – a orientação é que a turma seja organizada em duplas ou trios de trabalho. É importante que esses agrupamentos sejam planejados considerando cada nível do processo de construção da escrita. Níveis próximos, em geral, se mostram produtivos.

Importante também retomar os itens que compõem cada jogo e como a sequência didática se remete a cada um deles:

- **TEMA** (como exemplo, vamos usar PÁSSAROS);
- **ELEMENTOS** do tema (pintassilgo, canário, pardal...);
- **CARACTERÍSTICAS** (peso, tamanho, ninhada...).

ATIVIDADE 4

PESQUISA DE REFERÊNCIAS

PREPARAÇÃO

- Sugerimos que os professores e professoras selecionem diversas imagens em enciclopédias, material fotográfico, livros informativos ilustrados e outras imagens da internet, sobre temas variados, e levem para a sala;
- Visores podem ser preparados para esta atividade, com um recurso de apoio para a observação dos e das estudantes.

✳ **PARA SABER MAIS:** Para saber mais sobre como fazer visores, leia o Caderno de Atividades Habituais de Artes Visuais.

ATIVIDADE

Os professores e professoras podem iniciar a conversa promovendo uma discussão sobre os diferentes temas que podem ser abordados em um baralho de Super Trunfo, sugerindo exemplos e incentivando a ampliar as possibilidades de representação.

Em seguida, sugerimos que os e as estudantes sejam divididos em pequenos grupos de quatro a cinco. Cada grupo poderá escolher qual tema deseja apreciar, recebendo assim as diversas imagens do tema escolhido.

Dicas de boas perguntas:

- O que chama atenção em cada imagem?
- Quais são as cores que aparecem nela?
- E as formas?
- Como o artista construiu esta imagem?
- Essas imagens têm detalhes? Como eles são representados?
- O que você mais gostou na imagem?
- E o que você não gostou?
- Que gesto ou movimento o artista fez com a mão para fazer essa pincelada, ou esse desenho?
- Quais são as cores predominantes?
- Observem bem as pessoas. Como elas são retratadas?
- Como o espaço do papel é ocupado pelas imagens?

Em seguida, cada grupo pode selecionar uma imagem do tema apreciado que mais chamou a atenção para compartilhar com o restante do grupo.

Em uma grande roda, com os e as estudantes reunidos, os grupos apresentam a imagem selecionada, comentando sobre o que mais chamou a atenção.



APRECIÇÃO

Ação que necessita de um olhar atento para a imagem selecionada, a apreciação passa pela interação com os elementos da linguagem visual (cor, linha, forma, espaço, volume, textura, entre outros), além de abrir uma discussão sobre o impacto que a imagem causa em cada um. Ela tanto pode ser agradável como desagradável, se relacionando com sentimentos particulares: medo, alegria, tristeza, raiva, amor, entre outros.

bit.ly/mpaorienacaoarte

ATIVIDADE 5

ESCOLHA DO TEMA E ESCRITA DA LISTA PRELIMINAR DE ELEMENTOS PARA O JOGO

Chegada a hora de produzir o jogo da classe, o convite é que escolham a temática do baralho. É necessário cuidar dessa etapa para que o tema escolhido tenha materiais de consulta disponíveis.

Feita a escolha, organiza-se a classe em duplas ou trios para que escrevam, usando o computador, o nome dos elementos que gostariam que constasse naquele tema selecionado para o jogo. Se o tema escolhido for pássaros, por exemplo, os **elementos seriam os diferentes tipos de pássaro**, como beija-flor, coruja, canário, urubu, pombo etc.

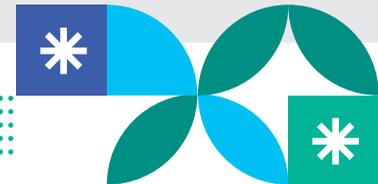
Os professores e professoras relembram oralmente nomes de elementos para compor o jogo e incentivam as crianças a ampliarem sua lista. Com todos agrupados nos computadores, orienta-se que escrevam, em letra maiúscula, sempre acompanhando a interação entre estudantes – cada dupla/trio em um computador – e seu processo de decisão sobre o que e como escrever.

Nessa etapa de produção é imprescindível promover intervenções mais pontuais de análise e reflexão sobre o funcionamento do sistema de escrita, considerando os diferentes saberes dos e das estudantes e as informações que o próprio processador de textos, quando habilitada a função de correção ortográfica, oferece durante a escrita – como sublinhar palavras, ora em azul, ora em vermelho.



IMPORTANTE

Caso considerem mais produtivo, neste momento, pode-se desabilitar o recurso de verificação automática da ortografia, separando seu uso para uma outra aula.



Em conjunto, professores e professoras podem discutir como farão as intervenções específicas, considerando o conhecimento de seus estudantes. Algumas possibilidades:

Para estudantes que ainda não escrevem alfabeticamente

Enquanto circula pelas duplas, o professor ou professora:

- Propõe que, antes de escreverem o nome do elemento, observem as letras no teclado e penssem em quantas letras usar e quais são boas para escrever a palavra desejada;
- Incentiva-os a opinar e a justificar para sua dupla como acham que se escreve determinada palavra e, também, a ouvir e a considerar a opinião do outro;
- Chama a atenção para as palavras sublinhadas no processador de texto, quando habilitada, perguntando se sabem o que significam os riscos embaixo delas;
- Diante da necessidade de correção das palavras sublinhadas, intervém propondo que busquem referências em palavras conhecidas, como nomes dos colegas, títulos de livros da biblioteca de classe, meses do ano etc: *vejam se o nome da Camila ajuda a pensar na escrita de canário; vejam se a escrita do mês novembro ajuda a pensar na escrita do final de tucano;*
- Escreve palavras que podem ajudar a produzir o nome que desejam: *eu vou escrever aqui COMIDA. Vejam se o começo de comida ajuda a escrever coruja;*
- Coloca um problema para refletirem: *um colega de outra turma escolheu escrever urubu e sua escrita saiu assim UUU. O que acham? Como escreveriam?*

Para estudantes que escrevem quase alfabeticamente ou alfabeticamente

Enquanto circula pelas duplas, o professor ou professora:

- Propõe que escrevam nomes específicos. Por exemplo, no tema pássaros, podem selecionar, antecipadamente, nomes mais complexos que possivelmente provocarão dúvidas quanto à ordem das letras em algumas sílabas ou, quanto à ortografia, no caso de estudantes com escrita alfabética: BEIJA-FLOR, PINTASSILGO, PÁSSARO-PRETO, POMBO, TRINCA-FERRO;
- Digita nomes de pássaros de forma incorreta – sublinhada automaticamente pela correção ortográfica – e pede que cheguem à escrita correta. Por exemplo, PÁSARO-PERTO / PIMTA-SILGO / PERIQITO.

ATIVIDADE 6 LISTAGEM DAS CARACTERÍSTICAS

Com o tema escolhido, chegou o momento de fazerem um primeiro levantamento acerca das características – aquelas referentes ao valor numérico que será posteriormente pesquisado e registrado – que podem constar nas cartas. Enquanto fazem o levantamento, professores e

professoras anotam, auxiliando sobre a pertinência das mesmas: por exemplo, em um tema como Pássaros, estudantes podem sugerir a característica Canto, no entanto, essa característica não é quantificável e possivelmente se mostrará pouco adequada para a dinâmica do jogo. Dentro do tema usado como exemplo, a lista de características poderia ser:

Itens das cartas do jogo dos pássaros:

- Quantidade de ovos por ninhada;
- Tempo para nascer;
- Longevidade;
- Tamanho;
- Risco de extinção.

Para risco de extinção é possível indicar uma pontuação para a legenda quantificável – como por exemplo, risco baixo: 10, risco médio: 20 e risco alto: 30.

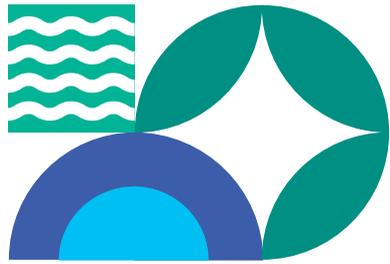
ATIVIDADE 7 ESCRITA DA LISTA DEFINITIVA DOS ELEMENTOS E DAS CARACTERÍSTICAS

Com as listas escritas no computador (ou a mão, quando não for possível usar computadores), professores e professoras leem todas as sugestões dos elementos para compor o jogo (no nosso exemplo, os nomes de pássaros).

Propõem que façam, oral e coletivamente, uma seleção final, considerando a diversidade dos elementos, a disponibilidade de bibliografia de pesquisa e as características que elencaram na aula passada. Enquanto vão decidindo, ditam os elementos e os professores e professoras escrevem a lista definitiva em um cartaz – que será fonte de informação segura no momento de produção das cartas do jogo.

Vale fazer o mesmo com a lista de características (no nosso exemplo: quantidade de ovos, tempo para nascer...), passando para um cartaz, de modo que os e as estudantes possam consultá-la sempre que necessário.

Por fim, explique que as listas podem, ao longo do trabalho, receber ajustes a partir da pesquisa que realizarão quanto ao número de elementos, número de características, bem como a qualidade dessas características, avaliando se são adequadas ao funcionamento do jogo ou não.



ETAPA 3

LEITURA EXPLORATÓRIA PARA SELEÇÃO DOS MATERIAIS DE PESQUISA

PREPARAÇÃO

Com antecedência, é preciso selecionar um acervo sobre o tema e seus elementos, escolhidos nas aulas anteriores. É importante que sejam materiais de circulação social em diferentes suportes – enciclopédias, revistas, dicionários ilustrados, guias e sites especializados – e que, preferencialmente, contenham imagens e índices, sejam organizados por capítulos, apresentem títulos, subtítulos, legendas etc.

Incluir materiais que não contenham a informação procurada também é importante para que estudantes aprendam a selecionar, verificando se o material tem ou não o que procuram. Os professores e professoras podem coletar materiais que, à primeira vista, pareçam relacionados ao tema, como um livro de poemas com pássaros na capa ou um livro de contos com títulos relacionados a pássaros, como *Os Sete Corvos*. Cabe planejar que estudantes busquem informações em materiais digitais, selecionar sites interessantes e fidedignos e pesquisem diretamente na internet.

A leitura exploratória de materiais para pesquisa é uma prática habitual de leitores experientes. Além de usá-la nesse início de estudo, é recomendado incluí-la sempre que for preciso ampliar as fontes de pesquisa, seja porque o material selecionado inicialmente não foi suficiente, seja porque estudantes conseguiram novos materiais que precisam ser analisados. Esse tipo de leitura possibilita que refinem suas buscas, incorporando novas estratégias para se familiarizar com os materiais e construir critérios de seleção.

Konstantin Yuganov/Adobe Stock



ATIVIDADE 8

EXPLORANDO OS MATERIAIS DE LEITURA

Nesse momento do desenvolvimento, vale retomar, coletivamente, o percurso já feito pelos estudantes: conheceram o jogo, aprenderam estratégias para jogar, escolheram o tema, os elementos e as características para serem confeccionadas as cartas do seu próprio jogo.

Segue-se explicando que, agora, vão se concentrar na busca de informações científicas sobre os elementos e as características que compõem as cartas do jogo. O propósito dessa primeira leitura é explorar os materiais para selecionar aqueles que podem ajudar a encontrar as informações que precisam. Antecipa-se que, em outro momento, voltarão ao material selecionado para uma leitura mais detalhada.

Organizados em pequenos grupos, estudantes recebem os materiais de pesquisa, previamente preparados, de modo que cada grupo receba materiais em pelo menos três suportes diferentes (enciclopédias, revistas especializadas e endereços de sites úteis).

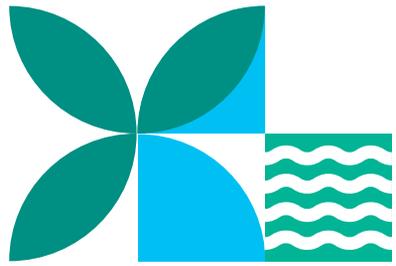
O convite é para que explorem o material, possibilitando que coloquem em jogo seus critérios de seleção e incentivando-os a usar estratégias próprias, compartilhá-las e compará-las com as de seus colegas.

Como modelos de leitores experientes, é fundamental que nesse momento professores e professoras circulem pelos grupos de trabalho exercendo, também, o papel de leitor: folheiam os materiais junto com estudantes; observam imagens; leem títulos e subtítulos indicando com o dedo sua leitura; selecionam parágrafos e leem para as crianças no intuito de ajudar a decidir sobre a pertinência ou não dos materiais; relacionam partes lidas aos elementos e características selecionados; procuram no índice, juntamente com as crianças, títulos relacionados ao tema do jogo e orientam a classe para que marquem a página onde encontraram informações pertinentes ao tema para futuras consultas (disponibilizam papéis em tiras para fazerem a marcação ou marcadores adesivos, tipo post-it).

Depois de os grupos selecionarem os materiais, os professores e professoras organizam estudantes para uma rodada de socialização do que encontraram nos materiais disponíveis para a pesquisa. Em seguida, convidam todos e todas a comentarem as razões pelas quais elegeram um material e não outro, a compartilharem páginas que marcaram com papel para serem retomadas e sites que atendem ao propósito comunicativo.



No **Anexo 3** você encontrará material de apoio caso o foco do jogo seja aves.



ETAPA 4

ESTUDO SOBRE AS CARACTERÍSTICAS DOS ELEMENTOS

PREPARAÇÃO

O objetivo da sequência de leituras dessa etapa é ampliar o conhecimento dos e das estudantes sobre o tema em questão e possibilitar que encontrem informações para compor a carta do jogo que produzirão (quantificar as características que elegeram).

A atividade de leitura requer, por parte dos professores e professoras, uma seleção antecipada de textos sobre o tema (ou sobre algum elemento eleito para compor o jogo, ou ainda alguma característica específica selecionada anteriormente). Sugere-se que sejam relativamente breves e, quando extensos, com delimitação de partes a serem lidas pelos estudantes. A presença de índices como imagens, legendas, box de informações, títulos e subtítulos se faz importante, pois favorece seu processo leitor.

Nas propostas de leitura dos materiais de pesquisa, articula-se situações de leitura coletiva feita pelo professor ou professora, leitura em pares de estudantes e leitura individual.

Para que o jogo tenha 12 ou 13 cartas, cada uma delas com um elemento (um pássaro, por exemplo), sugere-se que alguns elementos sejam estudados por todas as crianças e outros por algumas apenas, sendo que cada grupo fica responsável por um deles. Provavelmente, cada grupo terá de ler mais de um texto sobre o mesmo elemento para encontrar as informações sobre suas características. Ao lerem, proponha que os grupos troquem informações entre si.

Vale lembrar: optando-se por um jogo de 13 cartas, faz-se necessário limitar a quantidade de participantes de cada jogada a três ou quatro pessoas. Nesse caso, será preciso adaptar as regras do jogo que, no original, admitem até oito pessoas.

ATIVIDADE 9

LEITURA PARA SABER MAIS SOBRE O TEMA

Com o texto selecionado, professores e professoras promovem, inicialmente, um momento de leitura em voz alta e, em seguida, propõem uma conversa que possibilite compreender melhor o texto lido: ouvem os comentários, as opiniões e interpretações, retomam trechos, localizam alguma informação para destacar e aprofundar a compreensão, analisam o sentido de uma frase específica, localizam as informações que precisarão para compor as cartas etc. Vejam um exemplo de como conduzir esse momento no Anexo 3.

Após essa primeira leitura, professores e professoras combinam com a turma que, ao longo das próximas semanas, farão leituras sobre cada um dos elementos do jogo – em nosso exemplo, as espécies de pássaros –, buscando informações sobre as características indicadas na lista.



No **Anexo 3** você encontrará material de apoio caso o foco do jogo seja aves.

ATIVIDADE 10

LEITURAS PARA BUSCAR AS INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS

PREPARAÇÃO

Para as próximas leituras é importante reproduzir os textos originais, de modo que eles e elas observem a distribuição na página, a relação entre texto e imagens, entre títulos e subtítulos, as variações de fontes e outros índices. Todas essas informações contidas na materialidade dos textos favorecem a antecipação e a busca pelo sentido.

Importante atentar para alguns critérios:

- A pertinência das informações respeitando-se o tema estudado;
- A presença de certa complexidade nos textos para que se possa encontrar ali informações que se desconhecia;
- A diversidade de suportes (impressos e digitais) e fontes;
- A qualidade da informação oferecida, submetendo-a, se possível, a um especialista da área.

Sugere-se que façam uma primeira leitura do texto em voz alta a partir do suporte original e peçam que todos acompanhem em suas cópias. Relembrem as características que necessitam buscar informações, consultando a lista afixada na sala. Em seguida, é importante fazer uma segunda leitura do texto, propondo que interrompam quando identificarem alguma das informações das quais precisam.

Vale abrir um espaço de escrita de notas para que registrem as informações mais úteis ao propósito desejado. Assim, poderão ser reutilizadas durante a produção escrita das cartas. Estudantes ditam informações que querem guardar, e professores ou professoras os ajudam, visando uma escrita funcional, sintética. Por exemplo: • beija-flor • quantidade de ovos por ninhada: 2 ovos.

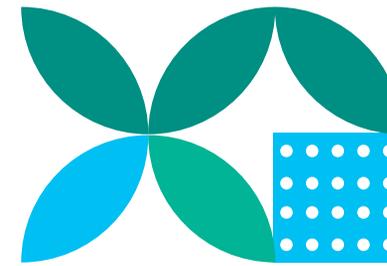
Mais leitura: nessa situação, professor ou professora e estudantes leem juntos trechos de um texto previamente selecionado para isso: ora o professor ou professora lê em voz alta, ora estudantes organizados em duplas ou trios leem partes indicadas. Assim, juntos, vão estabelecendo relações e construindo o sentido do texto.

Esse é um bom momento para grifar no texto e numerar as informações encontradas de acordo com a lista de características. Por fim, pede que ditem como registrar o que conseguiram identificar como útil para o propósito da leitura, ou escrevam por si mesmos a escrita das notas.

Outra situação de leitura: os textos que serão oferecidos nesse momento são diferentes entre si, selecionados previamente para cada grupo, considerando as competências leitoras e os desafios para que avancem em seus conhecimentos sobre o tema, bem como na busca por indícios para localizar informações necessárias à composição das cartas.

Aqui a intervenção específica dos professores e professoras é muito importante. O propósito da intervenção é ajudá-los como leitores e, ao mesmo tempo, a compreender o sistema de escrita. Para cumprir com esse propósito didático, pode-se:

- Oferecer informação verbal sobre o texto: fonte original, editora, dizer se faz parte de uma coleção, quais os outros títulos etc;
- Dar voz aos e às estudantes, submetendo as afirmações feitas aos pares e colocando bons problemas de leitura para pensarem questões que exijam ir além do que já sabem;
- Solicitar acompanhamento da leitura com o dedo;
- Propor que analisem as partes do título de um texto e, a partir do conhecimento do todo, localizar cada uma das partes: *Vamos ver se essa parte nos ajuda a saber sobre o que procuramos. Aqui diz "A ave mais antiga do mundo". Ajuda? Leia apontando com o dedo. Onde diz ave? E mundo?* (localizar cada uma das partes do título);
- Propor analisar títulos ou subtítulos, comparando-os: *Nesses subtítulos temos Arara-canindé, Arara Azul e Tucano-de-bico-preto (falar fora da ordem do escrito). Qual é Arara-canindé?*;
- Perguntar o que acham que se diz em determinado título (subtítulo, item ou legenda): *Alguns acham que diz A, outros que diz B e outros C. Como podemos ter certeza? Após chegarem coletivamente a uma conclusão, validar e retomar as antecipações que não se sustentaram: Sim, aqui diz B. Por que não poderia ser A? Por que foi preciso descartar C?*;
- Solicitar que explicitem as pistas usadas para localizar as informações.



ETAPA 5 PRODUÇÃO DAS CARTAS DO JOGO

PREPARAÇÃO

Para as aulas dedicadas à produção escrita é preciso confeccionar as cartas antecipadamente, considerando as partes que já estarão escritas e os espaços para produção do texto. Por exemplo:



ATIVIDADE 11 ESCRITA EM DUPLAS DE CARTAS DO JOGO

Para o momento específico de produção escrita, a sugestão é organizar a turma em duplas para que discutam juntos sobre o que e como escrever, considerando a proximidade do conhecimento sobre o sistema de escrita como critério para o agrupamento – estudantes podem produzir as cartas aos poucos até terem cada um o seu jogo completo.

Com as cartas previamente preparadas, professores e professoras incentivam a leitura das informações e orientam que trabalhem nas que precisam para compor a carta em mãos. Ao escrever, podem recorrer às anotações feitas durante o estudo, às listas organizadas e a fontes de informação seguras.

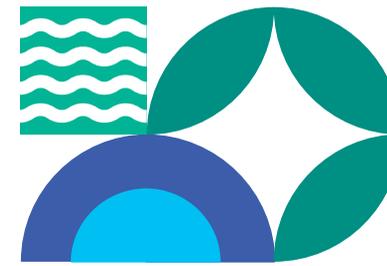
É preferível, primeiro, produzirem um rascunho para, depois, passarem a limpo quando estiverem de acordo quanto à adequação da escrita.

As intervenções, levando em conta o conhecimento do sistema de escrita das diferentes duplas de estudantes, são imprescindíveis para que avancem. Algumas possibilidades são:

- Incentivar que escrevam da melhor forma possível;
- Acompanhar bem de perto os primeiros registros para que se sintam mais seguros;
- Ler para a dupla a lista de características, ora na ordem em que se encontram, ora em outra ordem, para que tenham o desafio de localizar o item onde devem escrever a informação numérica;
- Pedir que leiam sua produção sinalizando com o dedo onde leem, colocando em relação o que dizem e o que está escrito;
- Orientar que recorram aos cartazes disponíveis na sala de aula como referência;
- Solicitar que releiam seus escritos para revisar;
- Problematicar as produções sem validar imediatamente, buscando que explicitem os critérios que utilizaram para chegar àquela produção.



Drazen/Adobe Stock



ETAPA 6 ILUSTRAÇÃO DAS CARTAS DO JOGO

ATIVIDADE 12

ESBOÇANDO AS ILUSTRAÇÕES NAS CARTAS DO JOGO

PREPARAÇÃO

Para esta atividade, serão necessárias folhas de papel sulfite; canetinhas coloridas; lápis de cor.

ENCAMINHAMENTOS DA ATIVIDADE

No início da aula, pode-se propor que façam um rascunho das cartas do jogo no papel, esboçando a forma como as informações serão dispostas. Em seguida, sugerimos que estudantes sejam orientados a esboçar as ilustrações que irão compor as cartas – para isso, devem usar lápis e papel para criar esboços que representem os elementos do tema escolhido.

Depois desse momento de pesquisa, podem partir para planejar as cartas do seu jogo. Cada carta deve representar um elemento do tema escolhido e possuir atributos para comparação (ex: velocidade, peso, tamanho etc.).

É importante que, em seus esboços, estudantes considerem o espaço para a redação dos atributos dos elementos durante as aulas de Língua Portuguesa, deixando os espaços apropriados para a inserção das ilustrações definitivas na próxima aula de Artes Visuais. Em seguida, com todos reunidos, cada um poderá apresentar seus esboços para o resto da sala, buscando ouvir ideias e sugestões. Essa é uma oportunidade para reverem e aprimorarem suas produções a partir do olhar de todos, habilidade importante para o processo criativo.

ATIVIDADE 13 E 14

ILUSTRAÇÃO DAS CARTAS DO JOGO

PREPARAÇÃO

É importante levar para essas duas aulas as imagens de referência pesquisadas na primeira aula de Artes Visuais do projeto – estas referências são importantes para auxiliá-los na finalização

das cartas do jogo Super Trunfo. Para esta aula, serão necessários envelopes, papéis recortados no formato definido (3cm x 7cm) para serem colados nas cartas, lápis preto e lápis de cor.

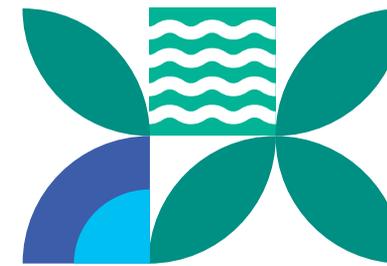
ATIVIDADE

Numa roda, as imagens de referência podem ser apresentadas novamente para incentivá-los a observar as semelhanças e diferenças entre as diversas representações de um mesmo elemento. É possível mostrar novas imagens de um animal ou objeto, para permitir que o ou a estudante faça escolhas e componha sua representação a partir da diversidade de informações. Ampliar a quantidade de referências visuais oferecidas é uma estratégia para que tenham em suas produções características mais pessoais, longe de padrões e estereótipos de representação. Nesse momento, eles e elas representarão cada elemento em um papel para, depois, colar a imagem na carta do jogo, junto com as informações sobre as características, produzidas nas aulas de Língua Portuguesa.

Com a turma organizada em grupos, pode ser entregue um envelope para cada estudante, e solicitado que o identifiquem com seu nome. Cada estudante desenhará um elemento diferente do baralho de Super Trunfo e, com os materiais de referência distribuídos por grupo, estudantes podem começar sua produção, sendo indicado que, ao terminarem, guardem os desenhos nos envelopes. Durante a produção, é possível trocar os materiais de referência entre os grupos até que tenham desenhado todos os elementos do jogo.

Como as cartas são pequenas, provavelmente os desenhos terão poucos detalhes. As imagens serão definidas mais pelos contornos do que por áreas de textura, linhas internas e composições realizadas em relações entre fundo e figura. Desenhar por contornos é um tipo de procedimento em desenho – o importante é incentivar a turma a experimentar uma variada gama de procedimentos de desenho em diversas atividades nas aulas de arte. Estudantes menores definem as formas em gestos maiores, por isso os lápis de cor ou canetinhas são os mais indicados, devendo-se evitar o giz de cera.

É interessante acompanhar os trabalhos enquanto desenhavam, e chamar a atenção de todos para soluções encontradas, apontando semelhanças e diferenças entre desenhos de um mesmo elemento, feitos por estudantes diferentes, a partir das diversas imagens. Essa apreciação, feita durante a atividade, contribui para que todos usufruam de descobertas da turma, que podem ser incorporadas às suas produções. Como são diversos elementos no baralho, provavelmente serão necessárias duas aulas para que sejam feitas todas as ilustrações.



ETAPA 7 FINALIZAÇÃO DO JOGO

ATIVIDADE 15

PRODUÇÃO COLETIVA DAS REGRAS DO JOGO

É chegado o momento de dedicarem-se à produção das regras do jogo. É importante levar um ou dois encartes do tipo “Como Jogar” de outros jogos para que estudantes possam observar a organização interna deste tipo de texto e levantar coletivamente quais cuidados devem ter para a escrita das regras. No momento da produção retoma-se oralmente as regras, que, nesse momento do projeto, já devem conhecer muito bem, dando ênfase àquelas que são mais importantes de se ensinar. Os acordos para a tarefa são também retomados – por exemplo, devem pensar na melhor maneira de formular as regras para que sejam compreensíveis a leitores que não conhecem como se joga; estes podem, sempre que necessário, recorrer às informações construídas ao longo do trabalho.

Professores e professoras funcionam como escribas nessa etapa: solicitam que ditem a primeira regra para que escrevam na lousa. Realizam algumas intervenções enquanto escrevem o que estudantes ditam, como: reler o texto para a classe à medida que escreve, mostrando que esse procedimento ajuda a ter controle sobre o texto; perguntar se compreendem com clareza o sentido do que está escrito ou como o texto poderia ficar melhor; pedir que releiam e avaliem o que está escrito considerando o leitor.

Durante essas análises, a orientação é fazer comentários sobre características comuns ao gênero. Por exemplo: • Para indicar ações, usamos os verbos no presente do indicativo (“o primeiro escolhe”, “você joga”) ou no infinitivo (escolher, jogar). • Para indicar possibilidades, usamos o modo condicional (se houver empate, procede-se..., se dois ou mais jogadores...). Para verificar se as regras estão completas, retoma as instruções de um dos jogos usados como referência no início do projeto.

Importante atentar para a necessidade de adaptar a quantidade de participantes do jogo à quantidade de cartas produzidas.

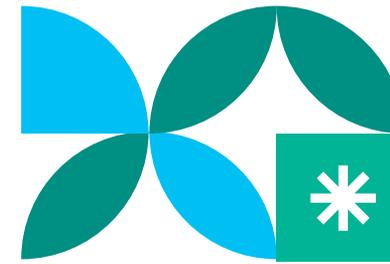
Por fim, propõe-se uma breve revisão do texto. Chama-se a atenção, pontualmente, para os aspectos que podem ser melhorados, indicando como a revisão permite aperfeiçoar o texto.

Produção da capa: combina-se quais elementos devem ser incluídos na capa do jogo, orientando-os para os seguintes itens: título, nome dos e das estudantes, sua turma, escola, professor ou professora e data de produção. Em todas as situações, é necessário lembrar ao grupo a importância da legibilidade do texto, uma vez que será lido por colegas de outras turmas, que precisam compreender o que está escrito para poderem jogar. Também se faz necessário incentivar que busquem as informações escritas nas referências construídas durante o desenvolvimento do projeto.

Curinga: antes de concluir a organização do jogo, propõe-se que a turma decida coletivamente qual carta será o curinga – a carta que vencerá todas as demais. Para isso, estudantes analisam qual elemento possui as melhores características em relação aos demais – não precisam ser todas. Depois da escolha, cada estudante escreve em um espaço na carta a palavra CURINGA. Essa é uma adaptação da regra original que visa simplificar o jogo (ver regra no Anexo 1).



GlobalStock/istockphoto



ETAPA 8 ENSAIO PARA ENSINAR O JOGO

ATIVIDADE 16 SIMULANDO ENSINAR AS REGRAS DO JOGO PARA QUEM NÃO CONHECE

Com o jogo pronto, o desafio agora é discutir como ensinar aqueles que não conhecem o jogo Super Trunfo. Para isso conversam e juntos, professores, professoras e estudantes, elencam os pontos a serem tratados. Além do conteúdo, também precisarão cuidar da forma como farão a comunicação: entonação e altura da voz, postura, explicação clara, feita em uma sequência lógica. A sugestão é que combinem uma simulação e solicitem algumas pessoas voluntárias para isso. Após a apresentação, avaliam coletivamente os pontos positivos e os que precisam ser melhorados.

Para que possam ensaiar mais essa situação formal de comunicação oral, sugere-se que convidem colegas de outra turma da escola para aprender a jogar. No dia combinado, circulam pelos grupos, auxiliando-os nas situações em que for necessário, observando os aspectos positivos e aqueles que necessitam ser melhorados – registram suas observações em um caderno para não esquecer os detalhes. O ensaio pode ser realizado mais de uma vez, caso haja turmas suficientes e tempo para a realização.

Após estes momentos de oportunidade de ensinar a jogar, pode-se fazer uma avaliação coletiva, abrindo espaço para que falem sobre suas impressões positivas e negativas. Esse é um bom momento para professores e professoras comunicarem suas observações e salientarem os avanços da turma de um ensaio para outro.

ATIVIDADE 17 DIA DO DESAFIO SUPER TRUNFO

Terminados todos os preparativos, professores e professoras e estudantes marcam o Desafio Super Trunfo. Nesse dia, dedicam-se a brincar com o jogo, fazer batalhas entre grupos e trocar seu jogo por outro de tema diferente do seu com outra criança.

3

ANEXOS

ANEXO 1

COMO JOGAR SUPER TRUNFO

- As cartas são embaralhadas e distribuídas. Cada jogador ou jogadora forma um monte em suas mãos, de tal modo que possa ver apenas a carta de cima. Começa o jogo quem estiver à esquerda do jogador ou jogadora que distribuiu as cartas;
- O ou a estudante, então, escolhe uma das características da sua carta de cima e a lê em voz alta. Depois, os jogadores leem, cada um na sua vez, o valor correspondente a esta característica na sua carta de cima;
- Ganha aquele que tiver o maior valor. O vencedor da rodada recebe as cartas dos outros jogadores, coloca-as, junto com a sua primeira carta, atrás do seu monte e escolhe uma característica na carta que agora está em cima.

SUPER TRUNFO - REGRAS PARA EMPATE

- Se dois ou mais jogadores ou jogadoras possuírem cartas com o mesmo valor, os demais deixam suas cartas na mesa, e a vitória é decidida entre os que empataram;
- Para isso, quem escolheu inicialmente escolhe outra característica da próxima carta. Ganha todas as cartas da rodada quem tiver o valor mais alto.

CARTA SUPER TRUNFO

- A carta Super Trunfo é embaralhada com as demais. Suas informações superam as características de todas as cartas marcadas com B, C e D, sem levar em consideração os valores;
- Ela perde apenas se um dos jogadores ou jogadoras tiver uma carta marcada com a letra A.

VENCEDOR OU VENCEDORA

Vence o jogador ou jogadora que ficar com todas as cartas do baralho.

 bit.ly/jogosupertrunfo
Acesso em 22.03.2023

ANEXO 2

CRITÉRIOS PARA ESCOLHER AS CARACTERÍSTICAS E SELECIONAR AS MAIS COMPETITIVAS

INFORMAÇÕES QUANTITATIVAS

As características indicadas nas cartas são informações quantitativas e passíveis de comparação, não podem ser características qualitativas. Se o tema for dinossauros, por exemplo, pode-se comparar tamanho, peso e há quanto tempo viveu, pois são comuns aos diferentes tipos de dinossauro e podem ser traduzidas em números.

Não podem ser usadas informações qualitativas, como as relativas ao tipo de alimentação – se são herbívoros ou carnívoros –, pois não poderiam ser comparadas em termos quantitativos.

ESCALA POR COMPARAÇÃO

Algumas informações numéricas são diretas e outras são definidas por meio de uma comparação entre dados qualitativos dos elementos aos quais são atribuídos valores numéricos. No jogo dos insetos, exemplos de informações numéricas diretas são as relacionadas a seu tamanho ou à capacidade reprodutiva, que indica a quantidade de ovos postos pela fêmea do inseto.

Um exemplo de informações qualitativas transformadas em números é o item “importância econômica”, que compara os insetos por meio de uma escala que vai de 1 a 5, sendo que 1 se refere a insetos que transmitem doenças aos homens e animais domésticos; 2 são pragas agrícolas; 3 são inofensivos; 4 são benéficos; e 5 são úteis. O 5 é a melhor carta e diz respeito, por exemplo, à abelha, que produz mel, ou ao bicho-da-seda, que produz um casulo que é fonte para a produção da seda; o número 1, contrariamente, é o pior e é atribuído, por exemplo, ao barbeiro, que transmite a doença de Chagas, e à barata, que transmite várias doenças.

MENOS É MAIS

A melhor característica pode ter o maior valor ou o menor. No jogo dos animais selvagens há um item denominado “independência”, em que são comparadas as médias de dias que cada filhote depende de seus pais. Nesse caso, vence a menor quantidade de dias (o menor valor numérico), pois é melhor que um animal adquira independência mais rapidamente, ou seja, “menos é mais”.

A DEFINIÇÃO DO CURINGA

O elemento escolhido para ser o curinga possui algumas características que o destacam como o melhor no conjunto das cartas do jogo – não necessariamente em todos os itens.

No jogo dos dinossauros, por exemplo, o curinga é o tiranossauro rex, que é um dos maiores dinossauros entre as cartas do jogo. No caso dos insetos, é a abelha-de-mel, pois sua “importância econômica” e “capacidade reprodutiva” apresentam os maiores valores numéricos. No caso dos gatos, é o angorá, que tem o maior índice referente à “limpeza” (cuidados de que o gato necessita). Nos animais selvagens, o curinga é o leão, um dos mais pesados e com alto risco de extinção.

ANEXO 3

ATIVIDADE 8

Considerando o momento inicial de estudo aprofundado sobre o tema escolhido, professores e professoras podem selecionar um texto com informações mais gerais e fazer um planejamento para discussão.

Vale ressaltar que cada texto requer um planejamento específico para ser discutido com estudantes, levando-se em consideração o propósito da leitura, os conhecimentos dos e das estudantes e as próprias características do texto. Por essa razão não há um roteiro único, padronizado, que possa ser utilizado em qualquer situação de leitura e discussão.

As sugestões de encaminhamentos que seguem abaixo têm como objetivo a ampliação do conhecimento a respeito do tema escolhido para o jogo (os pássaros, seguindo o exemplo que usamos nessa sequência de atividades) e o desenvolvimento da competência leitora dos e das estudantes.

O texto abaixo possibilita alguns encaminhamentos, como:

- Compartilhar sobre o que trata o texto selecionado e quais informações podemos encontrar nele. Para isso, professores e professoras podem ler o título e os subtítulos e comentar sobre as informações que estudantes acreditam que encontrarão em cada parte. É importante ler o texto a partir de seu portador original;
- Fazer uma leitura integral do texto oferecendo uma cópia a cada dupla de estudantes para que possam acompanhar;
- Convidar as crianças para uma conversa sobre o texto e fazer seus próprios comentários e

apreciações acerca das informações trazidas, com o objetivo de travar ali uma conversa entre leitores (professores ou professoras e estudantes), como por exemplo: “Fiquei surpresa com a quantidade de aves nativas que temos no nosso país”; “Causou-me curiosidade esse trecho em que diz ‘No país, há espécies nativas, estrangeiras, animais domésticos e silvestres.’ Não sabia que tínhamos espécies de aves estrangeiras. Vocês sabem o nome de alguma?”;

- Permitir que façam também suas apreciações e comentem sobre informações já conhecidas, informações que surpreenderam, bem como dúvidas suscitadas;
- Rer o texto fazendo paradas específicas para discutir coletivamente – como por exemplo na 1ª parte, em que se diz:

“Segundo o Comitê Brasileiro de Registros Ornitológicos, no Brasil são encontradas 1.919 espécies de aves nativas e isso faz do país um dos locais com uma das maiores diversidades desses animais no mundo. Dentro da classificação de aves, têm-se os pássaros, que inclui cerca de 60% de todas as espécies de aves nativas mais conhecidas.”

Perguntar: esse trecho diz que temos no nosso país 1919 espécies de aves e que, dentro da classificação de aves, 60% são de pássaros. Como entenderam essas afirmações? Quantas espécies de pássaros propriamente temos então?

- **Destacar as informações trazidas nos subtítulos**, dizendo: “Nos subtítulos encontramos: **Pássaros brasileiros nativos, Pássaros brasileiros domésticos, Pássaros em extinção.** Localizem os subtítulos no texto de vocês. O que será que caracteriza os nativos, os domésticos e aqueles em extinção?” Após ouvir as hipóteses, professores e professoras retomam a leitura dos trechos para confirmar ou não as antecipações e ampliar as informações.
- **Ampliar informações específicas trazidas pelo texto consultando em outras fontes.** Para isso podem retomar trechos e estabelecer relações com outros textos, selecionados previamente, mostrando como se fez para chegar à informação que queria (busca na internet, em enciclopédias ou mesmo em revistas especializadas). Exemplos de trechos que podem receber esse tratamento:

A arara, por exemplo, é uma das espécies brasileiras mais bonitas e faz parte da identidade do Brasil. Ela é nativa da caatinga. No entanto, atualmente, é considerado um dos pássaros mais raros e corre sério risco de extinção.

Perguntar: “Aqui diz que a arara é nativa da caatinga. Vocês sabem que região é essa?” Aqui, professores e professoras podem informar onde se encontra o bioma caatinga e quais suas principais características, usando outras fontes de pesquisa e também um mapa.

Os pássaros também fazem parte da identidade nacional brasileira. A popularidade deles não está presente apenas dentro do Brasil, mas também em muitos países. Em 1940, por exemplo, foi desenvolvido, nos Estados Unidos, o Zé Carioca, um papagaio criado pelos estúdios Walt Disney. Além disso, o papagaio é retratado como o estereótipo da personalidade brasileira, o famoso jeitinho brasileiro.

Nesse outro trecho professores e professoras podem informar sobre o personagem Zé Carioca, recorrendo à internet, trazendo imagens, ou mesmo as revistas que circulavam tempos atrás com o célebre personagem.

OS PÁSSAROS BRASILEIROS

Segundo o Comitê Brasileiro de Registros Ornitológicos, no Brasil são encontradas 1.919 espécies de aves nativas e isso faz do país um dos locais com uma das maiores diversidades desses animais no mundo. Dentro da classificação de aves, têm-se os pássaros, que incluem cerca de 60% de todas as espécies de aves nativas mais conhecidas.

Os pássaros pertencem à ordem Passeriformes cuja capacidade de cantar é uma das características em destaque. Sendo o Brasil um país tropical é possível sempre ver um pássaro, seja nas matas, árvores, jardins, pomares, em casa, beiras de lagos, entre outros. Além da variedade de espécies, os pássaros possuem diferentes cores, tamanhos e lindos cantos.

A seguir algumas dessas espécies e quais delas você pode ter no ambiente doméstico.

QUAIS SÃO OS PÁSSAROS BRASILEIROS MAIS CONHECIDOS?

Os pássaros nativos do Brasil possuem diferentes características e curiosidades, o que torna a diversidade de espécies grande. Além disso, existem pássaros mais conhecidos que despertam o interesse das pessoas. Veja algumas espécies brasileiras!



Naila/Adobe Stock



Chelsea Sampson/Adobe Stock

Rendeira



drakuliren/Adobe Stock

Andorinha



t.rafael/Adobe Stock

Corrupião



serge/Adobe Stock

Sanhaço



Chelsea Sampson/Adobe Stock

Araponga



Lisa Quint/iStockphoto

Gralha



Rafael Cerqueira/iStockphoto

Curió



Cavan/Adobe Stock

Canário-da-terra



Jim Cumming/Adobe Stock

Bem-te-vi



rpferreira/Adobe Stock

Tico-tico



Osmani/Adobe Stock

Pardal



ViniSouza128/Adobe Stock

João de barro

CURIOSIDADES SOBRE OS PÁSSAROS BRASILEIROS

Os pássaros brasileiros possuem características e fatos curiosos. No país, há espécies nativas, estrangeiras, animais domésticos e silvestres, cada um com suas características marcantes. Confira algumas curiosidades sobre os pássaros brasileiros.



Pássaros brasileiros nativos

Os pássaros nativos são considerados animais silvestres, ou seja, são animais que nasceram no Brasil e não foram domesticados. É importante saber que o IBAMA é o órgão responsável por regulamentar a criação de animais domésticos e silvestres no país.

A arara, por exemplo, é uma das espécies brasileiras mais bonitas e faz parte da identidade do Brasil. Nativa da caatinga, atualmente corre sério risco de extinção. Outros pássaros brasileiros são: periquito-rico, tucano-toco, canário-da-terra e papagaio-verdadeiro.

Pássaros brasileiros domésticos

Os pássaros são divertidos, belos e são uma ótima companhia – por isso, muitas espécies são permitidas para a criação em residências. A escolha da espécie ideal depende do tipo de animal desejado pela pessoa, pois cada pássaro tem suas características. É importante lembrar que o animal de estimação é um ser vivo que merece respeito e cuidado.

Os principais pássaros domésticos são o canário, periquito, calopsita, papagaio e o agapone. Algumas aves precisam de autorização do IBAMA para serem criadas em viveiros domésticos.

Pássaros em extinção

A aquisição de pássaros silvestres é considerada crime ambiental e pode resultar em multas e penalizações ao sujeito responsável, sendo que a multa pode chegar a 5 mil reais por espécie. Essa prática, aliás, é uma das causas de algumas espécies estarem na lista de pássaros em extinção.

Espécies como o papagaio-verdadeiro e o papagaio-mangue despertam muito interesse por sua beleza, docilidade, inteligência e capacidade de imitar a voz humana. No entanto, encontram-se ameaçadas de extinção devido ao já mencionado comércio ilegal.

POPULARIDADE DOS PÁSSAROS BRASILEIROS

Como visto, existe uma grande variedade de espécies de pássaros com diferentes opções de cores e tamanhos. Eles são admirados tanto quando estão livres ou em cativeiro. Quando criados em cativeiro, deve-se oferecer as melhores condições para a criação dos animais, considerando as características de cada espécie.

Os pássaros também fazem parte da identidade nacional brasileira. A popularidade deles não está presente apenas no Brasil, mas em muitos países. Em 1940, por exemplo, foi desenvolvido, nos Estados Unidos, o Zé Carioca, um papagaio criado pelos estúdios Walt Disney. Além disso, o papagaio é retratado com a personalidade brasileira, o famoso jeitinho brasileiro. guiaanimal.net/articles/211 (texto adaptado)

ATIVIDADE 9

Com o propósito de localizar informações específicas, pode-se fazer alguns encaminhamentos durante o estudo dos textos expositivos, como:

- Antes de iniciar a leitura do texto abaixo, comentar com estudantes que conhecerão informações sobre um pássaro muito famoso no Brasil. Um pássaro dócil, que pode ser domesticado. Perguntar se algum ou alguma estudante tem ideia de qual pássaro seja esse;
- Destacar um trecho do texto que pode dar pistas de qual pássaro estamos falando: “na idade adulta mede em torno de 22–25 cm de comprimento, seu bico, penas, olhos e pernas são inteiramente pretos...”;
- Mostrar uma imagem do pássaro para confirmar uma hipótese ou criar a necessidade de buscar outra;
- Oferecer uma cópia do texto a estudantes organizados em duplas, para que acompanhem a leitura do professor ou professora no suporte original, sempre que possível;
- Apreciar e discutir as informações trazidas pelo texto observando a compreensão do grupo.
- Pedir que estudantes localizem o título do texto, que é também o nome desse pássaro tão conhecido. Solicitar que mostrem sinalizando com o dedo;
- Pedir que acompanhem a leitura, com um lápis colorido ou caneta para destacar as informações necessárias para compor a carta do baralho;
- Na segunda abordagem do texto, pode-se solicitar que compartilhem algumas das informações que localizaram e que serão úteis para compor a carta do baralho, como por exemplo: tamanho, peso, quantidade de ovos, estimativa de vida;
- Solicitar, então, que as duplas localizem os outros nomes dados a esses pássaros (melro e graúna);
- Discutir os procedimentos/estratégias usados pelas duplas para encontrar a informação solicitada;

- Pedir que localizem onde está a curiosidade sobre sua inteligência – esse pássaro é capaz de aprender “truques” de seu dono. Compartilhar como conseguiram encontrar a informação solicitada e, também, conversar sobre os possíveis truques que aprendem, caso conheçam, ou combinar que farão uma busca na internet sobre isso para ampliar a pesquisa.

PÁSSARO-PRETO

O pássaro-preto, que recebe o nome científico de *Gnorimopsar chopi*, é uma das aves mais conhecidas no Brasil. A espécie desta ave se destaca por sua sociabilidade e companheirismo, além de fácil adestramento.



Este pássaro também é conhecido pelo nome de melro ou graúna, que pertence à fauna brasileira.

Sua ocorrência natural é praticamente em todo o território brasileiro, exceto na região amazônica. Por suas características marcantes de simpatia e inteligência, o pássaro-preto tem sido cada vez mais criado como animal de estimação.

No entanto, como outras espécies do país, sua comercialização é permitida somente em acordo com as normas estabelecidas pelo Instituto Brasileiro do Meio Ambiente e dos Recursos Naturais Renováveis (IBAMA) www.ibama.gov.br/index.php

Características do pássaro

O pássaro-preto na idade adulta mede em torno de 22–25 cm de comprimento, seu bico, penas, olhos e pernas são inteiramente pretos, fato cujo qual conferiu ao animal o nome popular de pássaro preto. Pesa entre 70 e 90 g, aproximadamente.

Os machos possuem a coloração preta mais metálica, enquanto, as fêmeas possuem coloração mais fosca, o que torna possível identificar o gênero dos animais por qualquer pessoa. A postura de ovos é de 3 a 4, sendo 2 ou 3 posturas por temporada.

Os filhotes de pássaros-pretos não costumam cantar por longos períodos, como ocorre na fase adulta. Outra característica da faixa etária é a ausência de penas ao redor dos olhos.

A espécie na natureza costuma viver em bandos, hábito comum de diversas outras aves. Sua expectativa de vida em cativeiro é de aproximadamente 17 anos.

E mais, o pássaro possui como característica marcante a inteligência, que dá certa possibilidade ao dono de poder ensinar “truques” ao animal. Além disso, o pássaro-preto é muito dócil, conseguindo reconhecer os membros da família, e gosta de receber carinhos.

Porém, deve ser treinado aos poucos para que não assuste e desenvolva traumas que comprometam a saúde do animal, devido ao fato de serem sensíveis, podendo se tornar facilmente “medrosos”.

- 📍 Texto adaptado a partir de informações dos sites: passarosexoticos.net/passaro-preto/ e www.zoo.df.gov.br/passaro-preto/



INICIATIVA



FUNDAÇÃO
VALE

PARCEIRO



roda
educativa